电脑应用和娱乐的第一选择

总第145期

大众软件

08

Popsoft

2003年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P22

插上“迅驰”的翅膀——华硕M2N笔记本电脑

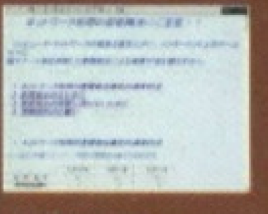
随时、随地计算要求笔记本电脑集纤巧便携的外形、强劲的性能、足够长的电池寿命、良好的易用性和全球无线连接于一身。英特尔最新的“迅驰”技术能满足这些要求吗?



P37

新系统下经典老游戏重玩全攻略（上）

虽然无需再为过去那些经典的游戏立碑作传，却永远不要让那些过去的美好时光成为——告别的年代，失色的回忆……



P124

怒了——网络游戏七宗罪（完结篇）

网络游戏存在罪恶吗? 本期将继续关于网络游戏各种不良现象的讨论，并终结这一系列专题。



P153

自由枪骑兵全攻略

这是一部堪称精品的佳作，以太空空战为中心，揉合了一定的角色扮演和贸易经营的要素，改良的操作和绚丽的图形令人流连忘返!

ISSN 1007-0060



体验精彩刺激成长历程

产品。

》三大权威媒体联合推荐



由缩放。

服务器间的障碍，任何服务器用户均可登陆，

解“剑在人在，剑亡人亡”的真正含义。

rgame.com　网址：www.cronous.com.cn



Lineage
天堂
ONLINE
冰镜湖
激战风暴等你加入!
连续三年韩国、中国台湾网游排名NO.1
全球数千万玩家同时在线
在冰镜湖里遇到的是化身、是镜子、是反射、是虚幻
到底谁是真正的冰之女皇?一切由你作主
"天堂战势",无法抗拒的诱惑体验……
客服E-mail:help@lineage.com.cn
官方网站:http://www.lineage.com.cn
sina 新浪
NCSOFT

灵活，
让篮球场不再是一个平面

一切皆有可能

全新李宁篮球系列产品，释放自由潜能，灵活上场！



魔剑，新网游的领跑者！

历时四年，投入千万美金，天人互动重拳出击！打造世界顶级新网游！

如果你们不满陈旧的技术，这里有

■ 超大范围世界地图连续无缝场景、动态地形，历时四年开发的新一代Arcane 3D网游图像引擎 ■ 中、英、日、韩、法……支持全球无国界无语种限制的玩家互联，树立网游新标准 ■ SGI超级服务器、UNIX操作系统，8CPU、8G内存，创造单台服务器在线人数新记录

如果你们渴望完美的画面和音效，这里有

■ 寒霜急冻、召唤天怒、烈焰爆发……粒子图像系统展现超绚烂魔法效果 ■ 风、雪、雾雨，真实的气候现象；清晨、正午、黄昏、夜晚，逼真的光影变化 ■ 气势恢弘的交响乐配合场景氛围变化，丰富语音声效对应细微动作

新网游

如果你们不满单调的职业技能系统，这里有

■ 精灵术士、人类圣堂、鹰人游侠、人马主教……10个种族，18个主职，27个副职，千种组合，万般变化 ■ 飞翔、隐身、偷窃、魔化、穿墙、追踪、吸血……数百种特异法术，无尽的职业研究乐趣 ■ 召唤凤凰、购买猎犬、媚惑僵尸……召宠买宠抓宠，丰富的宠物系统协助战斗

如果你们渴望一鼠走天下的随意操控，这里有

■ 随意拖放窗口、随意拖拉快捷方式，WINDOWS般的简单操作 ■ 随意定义热键、随意更改窗口属性，WINDOWS般的属性设置 ■ 随意放置图标、随意转换界面皮肤，WINDOWS般的个性安排

如果你们不满虚构的建筑，这里有

■ 铁匠铺、旅店、商店、大教堂……创建实际存在三维真实比例建筑 ■ 买契、选地、盖房、扩建、装修……拥有虚拟世界中的私家房产 ■ 城墙、城门、炮台、箭楼、兵营……构筑坚固的防御工事，抵御强敌入侵

如果你们渴望真实自由的战斗，这里有

■ 决斗、抢夺、刺杀……爽快自由PK，行走江湖，快意恩仇 ■ 潜行、冰冻、放毒、变身……战术技巧灵活运用，以弱胜强以少胜多成为可能 ■ 召唤同伴、选择攻击对象、负伤逃跑……超高AI怪物挑战玩家智慧

如果你们不满群殴式的城战，这里有

■ 阵地战、偷袭战、间谍战……完整城战体系，体现现代兵法思想 ■ 野蛮人冲锋陷阵、女巫飞行施法、刺客潜行暗杀……多种族多职业多战术的配合协作 ■ 投石车、火石车、攻城锤、攻城弩……各种器械组合，攻破城墙、摧毁建筑，占领敌人城市

如果你们渴望丰富的经营模式，这里有

■ 建立店铺、雇佣店员、制造收购独特强力的武器装备，建立军械交易基地
■ 战争贩子投机商人、垄断大亨……实现你的个性经营梦想，亿万富翁的愿望
■ 宏观调控、自由竞争……真实模拟现实社会经济体系

如果你们不满无聊的任务，这里有

■ 独裁、长老、共和、民主，多种政体适应公会管理需要，满足玩家权力欲望的追求
■ 远交近攻、围魏救赵、离间计、苦肉计……大智慧、大谋略、国家公会间的地盘争夺，生存与毁灭 ■中立、联盟、臣服、敌对，三国鼎立，群雄并起，真实再现国家间变换莫测的外交风云

字宣言

如果你们渴望充分便捷的互动交流，这里有

■ 队伍、城市、公会、国家、私聊……完善的聊天频道分类方便玩家交流情感互动信息
■ 跳舞、求婚、暴笑、跪拜、鼓掌、晕倒……由动态捕捉技术实现的60种动作提供真实的互动乐趣 ■民主、集中、内阁、平民……游戏内外真实互动的公会和国家管理系统

如果你们不满与世界玩家不平等待遇，这里有

■ 真正全球同步上市、全球同步提供服务和升级、全球统一的技术支持标准
■ 7到24小时线上线下不间断的周到客户投诉反馈服务系统 ■上下五千年神话传说与英雄史诗的框架内，持续五年的后续开发计划

魔剑一出，谁与争锋！



类型:MMOSSRPG

公元2003年4月26日零点，魔剑世界全面引爆

全球同步，史无前例！

中国、美国、韩国、日本、英国、德国、法国、澳大利亚、加拿大、新加坡等数十个国家和地区同步上市。

天人互动

详情请密切关注：www.biggamer.com www.shadowbane.com.cn
经销商及网吧请致电：万众骏网 010-82627435 连邦软件 010-64421199 天人互动 010-84975388


TRAINZ
RAILROAD SIMULATOR
阿拉神灯
火车帝国
TRAINZ
MODEL RAILROADING ON YOUR PC
完全模拟的火车经营
三个国家的真实火车
强大的地形编辑器，可以自行编辑铁路沿途的各种绚丽的地形风景
真实驾驶火车的动感体验
阿拉神灯
★历史名将完全重现
★培养出以一当百的战国猛将
★战术阵型系统大幅强化
★各有所长的战国猛将为你效命
★支持TCP/IP多人连线模式
武田信玄
风林火山
疾如风
徐如林
侵掠如火
不动如山
阿拉神灯
闪电登陆诺曼底
兄弟连
G.I. COMBAT
★庞大的3D战场
★细致的细节表现
★真实的电影镜头
★超高的人工智能
★数十个不同的战场、战役
zipdisc 正普
正普科技
电话：(010)82671133 传真：(010)82616017
E-mail：2688@2688.com 欢迎邮购：北京中关村邮局005信箱(100080)
2688网店 .com

新普软件 CPSOFT

COOKYS

青蛇

法海恩仇录

情与理 爱与恨

红尘空色 金风玉露

前世今生怎奈宿命两相隔

西湖船渡结缘千年一春梦

◎融合丰富养成要素的古典武侠RPG，将优美的民间传说与时尚游戏风格合为一体。

◎独创制装系统，可以制作各式服装，创造属于玩家自己的小青。

◎买卖、炼丹、研读周易、卜卦、期货交易、学习系统，都将给玩家带来无限的新鲜感和乐趣。

◎高自由度的任务制结构，多分支剧情多种结局，小青最终会成为人、神还是魔？

3CD/49元 四月上市



SunTendy

地址：北京市1998号信箱　邮编:100091　联络：新天地销售部　传真:(010)62862036　销售热线:(010) 62862035　技术支持:(010) 62862042

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
总　　编 高庆生
副 总 编 裘聿纲

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 陈卓 李友斌
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年04月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递

新品初评



专栏评述

2003年，将是网络游戏在中国大行其道的一年，各路人马和巨额资本争先恐后，甚至原本看不上中国游戏市场
外游戏和资本巨头们也纷纷被网络游戏在中国的光明前景所诱惑，正在虎视眈眈。但是，年轻的市场也有可能
乱和恶性的竞争所毁灭，因此，我们编发了这组系列文章，希望能够对行业有所帮助。

实用软件

当微软年复一年推出新操作系统的同时，无数的软件在新规则下结束了曾经辉煌的时光，这里面当然也包括
量的经典老游戏——是的，无需为它们叹息，因为永远有更好的软件、更精彩的游戏不断出现。只是，过去
些真的已经成为——告别的年代，失色的回忆？你不妨带着这样的疑问来看这篇文章。

@幻彩多媒体

硬件评析

没有宽敞平坦的高速跑道，
好的赛车也难以跑出激动
的速度。作为新一代数据
的标准，PCI Express总线
捉襟见肘的PCI总线已是
所趋，它所带来的影响将
远超过AGP从2×/4×到8
硬盘从并行ATA到串行AT
内存从SDRAM到DDR及
主频提升等“局部”改
PCI Express总线就如同赛
的跑道，要让稳定了10年
的PC架构驶入全新的快车

网络时代

一年两度的假期又来了，虽然“天天3·15”告诉我们，消费者投诉最多的还是旅游及其配套服务，但利用这段
出游的人们仍像刚出生的螃蟹，一拨一拨赶着浪花争抢着入“水”。如何将旅游掌握在自己手里，是跟团游、
游、单团游还是窝在一个景点哪也不多去？其实只要自己舒心、满意，觉着钱花得不冤枉就是最好，所以提前
旅游路线、旅行方式会达到事半功倍的效果，而了解这些情况除了挨家跑旅行社，借助网络资源才是最佳选择

应用心得

问题交流 95

读编往来





网络游戏



大礼安天下

轩辕剑强档资料片蚩尤再现四月隆重上市
快快购买产品包，三大好礼为你逢凶化吉！

礼之一：价值9万轩币丝绒包裹一个，炫宝贝太多，拿不了就兜着走呗。

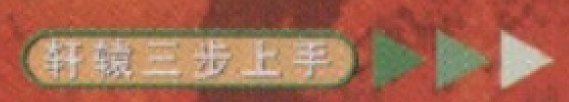
礼之二：价值500元轩币的薄酒10瓶，九藜大地中的名片，有了它，朋友遍天下。

礼之三：价值3000元轩币的同心结一个，建立人际链中最浪漫的情侣关系的必备之物。



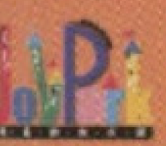
35元
同心包真情价

轩辕剑 online 网络版
(C)2002 SOFTSTAR TECHNOLOGY



1：注册网星会员 访问www.joypark.com.cn，加入网星会员
2：开卡储值 购买点数卡，并在网星主页执行开卡、储值动作
3：开始游戏 安装游戏客户端，进入轩辕九藜世界

www.joypark.com.cn
经销热线：010—82634096／97

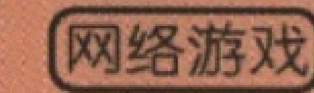


网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.LTD
http://www.joypark.com.cn









网络游戏

以剑会友 以情动人


OP Hard
大众硬件
POP HARD
电脑购买和应用的实用指南
第三期专题：
游戏与硬件发展关系的探讨


魔力宝贝3.0






魔力宝贝3.0
龙之传说


www.joypark.com.cn


我是厨师
30级


我们是阳光美少女
我是封印师
18级
我是骑士
62级




ENIX




JoyCard
一卡通用 欢乐全球


网络游戏

编辑部报告

“拉皮条”和“卖春药”的赢利模式

话说北京城东有一处名胜，不知何人给它取了个稀奇古怪的洋名字，叫做“锡壁地”。虽然有些拗口，可这名字也就这样一直流传下来，直教京城的老少爷们儿们纳罕，每日里吃完了晚饭，闲来无事便用它来练练舌头，倒也有趣。不是说已经加入了什么“搭不流踢鸥”吗，上面有令，要开展“全民练舌头运动”，咱老北京啥时候落后过？

话虽如此，这“锡壁地”可绝非等闲去处。此地到处金光闪闪，崇楼华厦高耸入云，往来出入皆俊男靓女，端的是气象万千。北京城有名的春来茶馆，便坐落在这里。

这一日，正是春深时分，道旁树上，早已一片葱茏。茶馆内却是茶客寥寥，小二乐得在柜里打盹，间或有客人招呼，睡眼惺忪地提了壶过去添水，堂上便漾起一片淡淡的茶香。

新员外和搜爷愁眉苦脸地坐在角落里的一张茶桌旁，半晌也没见谁说一句话。

这两人原都是京城里有名的阔佬，新员外一身长袍马褂，一看便是乡绅出身，搜爷则是西装革履，脸上架着一副金丝眼镜，头发梳得一丝不乱。

二人都是靠给人家做大门起家，当年电子大门的概念炒得火热，二人乘势而上，也曾经一掷万金，其后又把自己卖给洋人，很是风光。谁料想风云突变，电子大门倒是都给人家装上了，可总是没人给钱，搞得二人很是狼狈，只能勉强度日，凑在一起喝喝茶，已是难得的消遣了。

正在二人愁闷无聊之时，忽见门帘一挑，走进一人。只见他脖子上挂着一条又粗又重的金项链，双手套满了各色戒指，上面嵌着的各种宝石闪闪烁烁，顾盼之间极有得色。

新员外一见此人心下暗惊：这不是我那师弟丁大少吗？想当年我们师兄弟三人同做大门生意，也曾打得不可开交。可没出一年他便传出做假账的消息，几乎垮台，没过多久这是从哪儿赚了一大笔钱呢？难怪师傅总是夸奖这个小师弟最是精明能干。对了，我何不趁此机会探听探听究竟？

想到此处，新员外连忙招呼：“丁师弟，别来无恙啊，过来一起坐吧。”

那人扭头一看，乐了：“原来是大师兄二师兄，巧得很巧得很。”说着几步跨过来大剌剌地往桌前一坐，顺手拿起面前的茶碗尝了一口，随口吐在地上：“哎呦我说大师兄二师兄，这茶叶末你们也能喝得进去？小二，快给我换一壶上好的明前龙井！”

新员外脸上一红，假装看表，待茶换过之后，这才开口问道：“我说丁师弟，数日不见你这是从哪儿发了洋财啊？快给我们两个做哥哥的说说，让我们也长长见识。”

那丁大少瞥了一眼新员外和搜爷，得意洋洋地说：“这可不是洋财，赚钱还得从身边做起啦。”

搜爷一愣，赶忙说：“我们也想了很多idea，可好像都没啥用，你有什么秘诀？快和我们speak 一下。”

丁大少慢悠悠地喝了口茶：“其实告诉你们也无妨，好兄弟有钱大家赚嘛。打咱们一起做大门那时候起，我就琢磨，光做大门能挣几个钱啊？你又不能收钱，一收钱大家就都走小门不从你这儿过了。在大门上贴广告那更是又累又没谱。后来我一想，你说现在这人吃饱了喝足了都想干什么啊？想明白了这一节我突然就有主意了。”

新员外听到此处心中一动，喃喃地道：“都想干什么……我说丁师弟，你就别卖关子啦。”

丁大少呵呵一乐，接着说：“我就在大门上装了个传呼器，搞起‘同城约会’，让大家男男女女乱约一气。其实这事情就怕见光，大家心照不宣地最好，正好我们这电子大门最擅长干这个，不是有人说了吗：你都不知道门对面坐的是人还是狗。因此他们约的是热火朝天，我这抽头就哗哗地流进腰包，哈哈哈哈……”



听到这儿搜爷有些害怕，嗫嚅着问：“这……这好像有点像拉皮条啊，这么干行……行吗？”

丁大少最看不上他这副窝囊样子，撇着嘴说：“行吗行吗，你把那个‘吗’字去了！我只管提供方法，他们约完了爱干什么干什么，跟我有什么关系？再说了，只要你赚到足够的钱，就会有人来捧你是‘知识英雄’，谁管你到底做的是什么？所谓‘赚钱莫问出处’，更专业一点的叫‘启动无聊的力量’。”

他端起茶碗咕咚一下一饮而尽，用袖子擦了擦嘴说：“这些太高深了，说了你们也不懂，我还有事，先走一步。”说完起身埋单扬长而去。

新员外默思片刻，也站起身来哈哈大笑着走了出去，茶馆里只剩下搜爷还在那里愣愣地发呆。

数日之后，新员外果然也大张旗鼓地搞起了“约会”，还颇有创意地在自家店铺里挑起幌子，大卖特卖各种“激情迷药”。而搜爷总是爱惜自己“海龟”的名声，不肯做得那么露骨，但也悄悄地把业务发展起来了。从此，曾经一起做大门的这三兄弟终于有了自己的“赢利模式”，我们这些糙人就把它叫做“拉皮条和卖春药的赢利模式”，这名字才符合大众的理解方式嘛。

什么？你还想知道后来怎么样了？那就等着看我们杂志首席记者生铁同志的同名调查报告吧。

walker@popsoft.com.cn

完成于2003年04月01日10时13分



Worms Live大型活动
生活除了衣食住行还有
online
百战天虫
WORMS
現在玩虫虫
就可以得到
高档服装?
免费旅游?
豪华别墅?
贵族大餐?
www.worms.com.cn
详情请登陆官方网站
北京北极冰科技发展有限公司
京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
编：100029
话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378
开发 TEAM17
授权 WIZG@TE
代理 发行 Asiagame.com

信息速递

■本刊记者 Lee



英特尔正式发布迅驰移动计算技术

英特尔迅驰移动计算技术，代表着英特尔公司在移动计算领域里的最新技术，它包括一款新的移动式处理器、相关芯片组和经过优化测试验证可协同工作的802.11无线网络功能模块。除了无线通信功能外，英特尔迅驰移动计算技术还支持更长的电池寿命，使笔记本电脑具有更轻薄的外形设计及杰出的移动计算性能。基于英特尔迅驰移动计算技术的笔记本电脑的价格，与当今的主流笔记本电脑相当，起始价约为1399美元。计算机销售商，可通过洋红色英特尔迅驰品牌标识和Intel Inside标志识别它们。该技术包括英特尔奔腾M处理器、英特尔855芯片组系列和英特尔Pro/无线2100网络连接。所有的组件都围绕着移动性进行优化、验证及测试。

艾美“新概念”NC818 MP3热卖

这款MP3集音乐播放、数码录音、移动存储、电子词典、语音复读、电子书阅读等多重功能于一身。借助“FREECLICK”旋钮，使基本功能都能通过一个手指完成。SMC扩充卡插槽，可进行内存扩容。在音乐播放上，NC818支持MP3、WMA及WAV等几乎所有的音乐文件格式，并有NORMAL、DDB、JAZZ、DISCO、POP、CLASSIC六种音场模式供选择。此外，它还具有歌词同步显示功能，用户可用随机附带的编辑软件自己录入和编辑歌词。用NC818进行英语复读学习时，其34mm×24mm的液晶屏上除了显示功能模式和时间外，还可显示3行文字，从而实现跟读功能。NC818通过USB接口与电脑连接，可用随机软件下载各种音乐格式的歌曲及电子书。售价：888元。

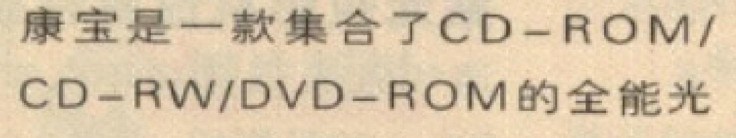
长城电源率先通过3C认证

国家规定自今年5月1日起，对电气产品实行强制认证即3C认证，未获3C认证的国内企业产品不得出厂和销售，国外产品不得进入中国市场。近日，长城公司宣布，其麾下的长城电源全线产品已率先通过了3C认证。它确保了该电源在国内任何外部环境下，都能从容应对，保证电源的安全使用性。

华硕刻录产品首次大幅调价全国促销

近日，华硕刻录机产品进行了有史以来第1次大幅度调价。52速内置刻录机原价700 元热卖价599元，48速内置刻录机的原价565元，热卖价499元，双接口多功能外置COMBO新品上市就以1999元的价格引起整个市场的关注。

三星第3代康宝全面试用



康宝是一款集合了CD-ROM/CD-RW/DVD-ROM的全能光驱，其独特的“环绞透镜”技术确保平滑读取分辨各种盘片，并且不损害机器寿命；多种DVD盘片格式的兼容性，确保读取多种格式的DVD盘片；5光束技术全新应用，使读写定位精确；新型激励器的使用，使纠错能力更强。8MB的容量缓存，确保光盘的稳定刻录；金属光头全面确保读取质量，并可有效延长光头的使用寿命。日前，三星第3代康宝32×/40×/48×分别以499/559/599元的价格进行全面试用。

优派18″液晶降价2000元

目前力争要使LCD全面大众化的优派，推出了售价只有5999元的18″液晶显示器VG800（原价为7999元）。该产品具有330nits的最大亮度和600：1的高对比度；而25毫秒的超快响应时间；170度超宽广视角，提供了全方位的视觉享受；内置的扬声器带来优质的音响效果。此外，VG800率先搭配模拟支持720P高清晰度电视（HDTV）信号，不仅能符合今日模拟信号为主的影像输入界面，更能提供消费者未来的数字化输入影像界面的需求，使液晶显示器率先进入数字电视时代。

半月聚焦

小灵通在京郊区县开通：不久前，“小灵通”在北京的通州、昌平、大兴、门头沟、房山等10个郊区县全线放号，小灵通网亦同时开通。消息人士表示，小灵通手机甚至有可能在5月份的“世界电信日”前后进入北京城区。

Verizon制定未来宽带网络新战略：由于面临着无线技术蚕食、FCC的强制规定以及其他方方面面的压力，贝尔电话集团旗下的Verizon电话公司，准备在未来的10年中进行巨额投资，从而组建一个新型的宽带网络。它不但提供语音通话功能，还提供包括宽带接入等互联网服务。此举无疑将代表着美国各大电话公司的发展新方向。

光缆行业面临困境：中国国内部分光缆生产企业，存在以低于成本销售或投标通信光缆产品的不正当竞争行为，违反了国家有关法律。对此，中国电子元件行业协会光电线缆分会，近日发出“致全国通信光缆用户的一封信”，呼吁广大用户以公开招标的方式进行招投标，国内光缆制造企业停止各种不正当竞争行为。

中国IT兵团海外淘金：记者在对国内有代表性的实力IT厂商进行采访中获悉，为了谋求更多的利润，赢得持续的高增长，中国的IT厂商们最近正在积极谋划大规模进军海外市场，把产品转移到更大的市场来消化。

信息速递

宏通、奇美携手共同领引LCD市场新潮流

近日，信息科技产品分销及电子激活解决方案供货商宏通集团控股有限公司，正式与世界TFT-LCD（薄膜晶体管液晶显示器）领导厂商奇美电子（CMV）签约，以奇美中国总代理的身份涉足液晶显示器市场。宏通希望藉由结合其本身深厚的渠道基础以及奇美电子在液晶显示器产业技术上的优势，共同开拓中国成长快速的LCD市场。

NVIDIA率先将影院级GPU产品引入笔记本电脑

NVIDIA公司近日宣布推出NVIDIA GeForce FX Go系列产品，这是业界第1个DirectX 9.0级移动图形芯片（GPU）产品家族。NVIDIA GeForce FX Go5600和Go5200 GPU，旨在为笔记本电脑带来影院级计算功能和前所未有的视频功能，可为笔记本用户提供出色的3D图形性能和卓越的DVD播放功能。

升技、Intel“绝对任务”

“绝对任务”超线程才艺大赛活动由升技公司、英特尔公司共同举办，全国10所高校的升技大学生俱乐部协办，参加人员为全国所有高校的大学生。通过此形式，参赛者可借用各种静态或动态的创意方式，来表述自己所理解的超线程技术。此次活动的目的，是让广大高校的同学对Intel的超线程技术有更深入的了解。

华硕举行迅驰笔记本现场测试体验活动

近日，华硕电脑邀请在京的近20家IT媒体的专业评测工程师，对其新近发布的M2N、S1N系列迅驰笔记本电脑进行了现场测试体验活动。该系列笔记本电脑，在电池使用时间、超轻薄设计、运算效能、稳定性、环保等方面均表现不俗，赢得了评测人员的一致肯定。

Macromedia推出FreeHand MX中文版及Macromedia Breeze

FreeHand MX中文版是Macromedia自己制作的第一款中文版，该版本现在与Macromedia Flash MX能配合得更完美；Macromedia Breeze是为企业提供的沟线上演示文稿、培训以及电子学习的软件。这套方案有两种形式供用户选择，用户可以选择以租用服务器应用程序的方式使用，也可以选择以合约授权方式在桌面上使用。

微星NV30显卡全国巡游活动

微星科技于3、4月间，进行NV30“震撼你的视觉之旅”全国巡游及现场订购活动。活动将在全国6个城市同时展开，届时国内DIY爱好者将有幸近距离欣赏此片显卡，并能亲身体验该显卡的效果。你还能以优惠价现场订购此款FX5800 Ultra-TD8X。活动期间的促销价格为4999元。

希捷公司强化中国市场的战略地位



近日，希捷亚洲销售与市场推广副总裁郑万成(Teh Ban Seng)将工作地点迁至上海。他将在这里最大限度地扩大希捷在亚洲的市场规模，包括代理商渠道和OEM渠道。希捷公司宣布，上海已成为该公司在亚洲地区的销售与市场推广大本营，此举将进一步巩固希捷在中国市场的战略地位，以服务日益壮大的用户队伍。

紫光投影机惊喜特惠

清华紫光近日将不久前推出的紫光PS-180/PX-180投影机，以13 900元的特惠价隆重推向市场。该产品采用0.7”新型高温多晶硅液晶板，亮度达1800ANSI流明，最高可支持1280×1024分辨率，对比度达500:1，并配以专业色彩还原软件，可充分保证图像和文字显示效果。此外还采取了无线摇控器功能、画面静止与倍率调整功能、广角镜头等人性化设计，重量仅2.5公斤。



环球

韩国：日前，韩国检察官针对鲜京SK集团的非法股票交易事件进行了调查。检察官发现，鲜京集团的一家关联公司，存在涉及金额达1.55万亿韩元(1美元=1 236.8韩元)的会计违规行为。此案将成为韩国历史上数额最大的会计违规案件之一。

德国：日前，SAP公司对外宣布，将在5月9日召开的年度全体大会上，推选哈索·普拉特纳(Asso Plattner)加入监委会并担当股东代表。公司联合创始人霍普将在年度全体大会之后的会议上，推举哈索担当监委会主席，而现任联合主席兼首席执行官的孔翰宁，将独自执掌SAP全球CEO。

数字IT

48%：尽管过去的一年对于大多数半导体企业而言境况不佳，获得风险投资的机会也明显减少，但是在如此惨淡的情况下仍然有一些难得的亮点。去年用于信息技术企业的风险投资减少了48%，跌至117亿美元，但专家表示，风险投资公司仍然找到了一些值得投资的芯片企业。

40亿：美国一些参议员近日表示，将再次呼吁禁止互联网赌博活动，但一些专家却表示这一市场毕竟价值40亿美元，应该对其进行管理而不是取缔。上述参议员称他们支持以立法的形式，要求信用卡企业和付款服务公司终止赌博网站的金融交易。这些参议员认为，互联网赌博已经成为一个每天都在扩散的社会毒瘤。

327亿：当欧美电信商仍在“结冰”的股价上挣扎时，中国移动（香港）却像印钞机一样在运转。近日，这家公司的财报称，2002年净赚327亿元，比上年增长17%。

访谈

■本刊记者 司马平安

聊天也疯狂 专访雅虎中国公关经理

网络聊天对于广大网民来说早已不是什么新鲜事了，除了传统的文字对话之外，通过视频以及语音等方式进行交流也已是不少人习以为常的事情了。伴随着越来越多用户的使用，人们也开始对即时通讯软件在收费、自由度、个性化等方面有了更高的要求。最近由雅虎中国（http://www.yahoo.com.cn）所推出的即时通迅软件——雅虎通5.5版（Yahoo! Messenger 5.5）就目前这一领域内存在的种种问题做出了具有针对性的改动。针对此款软件，本刊记者专访了雅虎中国公关经理张星女士。

与以往专访不同的是，这一次我们所谈的话题远离了有关市场策略的问题，而更多地集中在了这款软 件本身的功能方面。

第一眼看去，雅虎通的主界面和微软公司的MSN有些类似，但在试用了一段时间之后，记者发现雅虎通的确有着自己独特的魅力。它在自由度以及个性化设置方面，都给人留下了不错的印象。具体来说，通过雅虎通，你可以对任何聊天双方看到的界面进行即时设置甚至可以发挥自己的想像力对其进行自我创造。雅虎通中自带的素材包括：

一、美丽皮肤

在雅虎中国网站的“雅虎通”频道上（http://cn.messenger.yahoo.com），有定时更新的“skin”，比如旧历羊年的时候有可爱的“sheep skin”、情人节专有的“浪漫节日skin”等。当然，你也可以通过雅虎通提供的自制皮肤功能，把爱人、朋友的照片和漂亮的图片修剪上去，创造自己的皮肤。

二、聊天背景

除了主窗口可以更换skin外，雅虎通的对话窗口的聊天背景同样可以。在雅虎中国网站，你可以找到众多的方案让你选择下载，而且只要下载一次，这些图案就会永远驻留在你的本地硬盘上，以后再调用时则无须重新下载。在这个功能中有很多有趣的创意，譬如你选择了国际象棋的背景，那么你就可以和对方一边聊天一边下棋。

三、动感图标

目前很多即时通讯软件都提供有表情图标，而雅虎通中的表情图标是会动的，相当活泼。在聊天窗口下端的黄色小脸里有35种的动态表情图标，综合雅虎通网站上公布的隐藏表情图标，共计60种之多。此外你还能直接在聊天窗口中输入代表某个图标的字符组合来实现这一功能。

除了以上几点“特殊”功能之外，张女士还在现场向记者展示了其它有特点的功能。其中雅虎通的“超级影像”的功能（这一功能在其它很多软件中都需要用户付费才能实现）和语音聊天功能引起了记者的注意。在现场的测试中，其视频每秒的刷新率最高可达20帧，最大解析度为320×240。它比普通的网络即时影像具有更高的画质和播放连贯性。用户只需装上摄像头就可以通过雅虎通进行可视聊天。当然，可视聊天的过程中可以直接用语音交谈。有意思的是，记者在测试中看到有用户利用雅虎通开辟的语音聊天室在进行着一次别开生面的网络卡拉OK比赛。

在采访的最后阶段，记者又测试了即时通讯软件必备的一些功能，发现其它一些同类软件所具有的功能，雅虎通基本都具有。在文件传输方面速度也不错。另外雅虎通的文件传输功能可以避开防火墙的设置，因此一般情况下不会出现无法传输的情况。

根据张女士的介绍，雅虎通与雅虎中国网站所提供的内容服务结合紧密，网站信息都可以通过该软件中切换阅览。

总的来看，这款软件并没有脱离传统通讯软件“聊天”的功用范畴，但是它却为用户在聊天过程中注入了不少方便、自由以及娱乐方面的成分。在采访结束时，记者向张女士提议：由于雅虎公司是一家全球性的公司，因此使用雅虎通的用户来自于世界各地，记者希望雅虎中国可以展开一些活动以帮助用户在世界范围内找到自己的知音。P

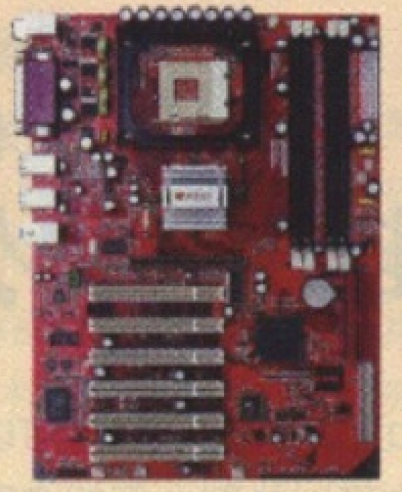
图片新闻

中科存储炫影精灵闪盘将摄像头与移动存储器结合，用户可以方便地进行存储数据和视频聊天活动。

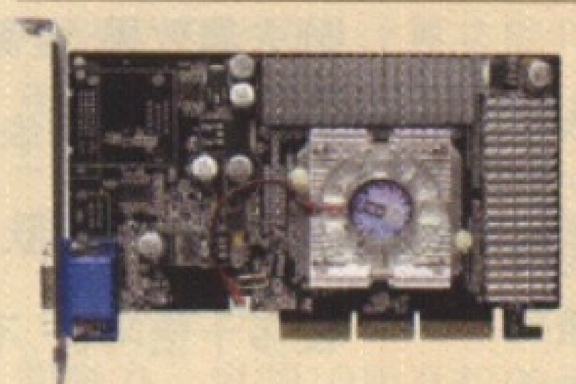
产品快报

■本刊记者 Lee

美达推出S865G主板



新的865G北桥芯片支持800MHz前端总线，带宽6.4GB/s。而双通道内存模式，支持DDR400/333/266全系列内存。另外，该主板拥有1个AGP 8×插槽、4个DDR插槽、6个PCI插槽、1个红外线通讯接口，支持115.2kB/s传输速率。其绘图核心是由Intel自行开发的新型图形内核，支持高达1800×1440的分辨率。该主板采用的南桥芯片是Intel最新的ICH5，它可支持高达8个USB 2.0端口、两个Serial ATA 150端口（速率可达400Mb/s）、符合PCI2.2规格，集成了AC'97六声道声卡。



太阳花推出幻影G440-8X

近日，深圳太阳花科技以533元的价格推出太阳花幻影G440-8X/64M DDR 2D/3D游戏加速卡。该卡采用了NVIDIA GeForce4 MX440-8X 2D/3D图形处理芯片，同时配置了带宽为128bit的-4ns HY 64M DDR显存；其核心频率/显存频率为275MHz/513MHz。

东芝迅驰新品即将面市

该系列产品的型号分别为Satellite Pro M10/M20、Tecra S1和PORTEGE R100。它们均借助无线局域网（LAN）进行移动应用。Satellite Pro M10CPU采用1.50GHz的Intel Pentium M处理器、256MB内存、15″TFT液晶显示器。其他配置包括NVIDIA GeForce 4 420Go图形控制器、60GB硬盘、2个USB 2.0接口等。Tecra S1采用PM 1.4/1.5GHz的CPU和Intel 855PM芯片组；ATI RADEON 9000显卡和15″显示屏；3个USB 2.0接口、串并口、红外、Type II PC卡插槽一应俱全，还有SD卡插槽，集成Modem等。PORTEGE R100装有900MHz的Intel Pentium M超低电压版处理器、256MB的DDR内存、40GB的HDD。

全国软件零售排行榜（2003年02月）

	应用类		娱乐类
1	金山毒霸2003	1	腾讯QQ卡
2	瑞星杀毒2003标准版	2	来吉卡4
3	KV江民杀毒王2003	3	红鲨
4	豪杰超级解霸3000	4	仙剑奇侠传二
5	Windows优化大师2003	5	极品飞车——闪电追踪2
6	东方快车XP	6	三国群英传Ⅳ
7	超级兔子魔法设置2003	7	《科洛斯》月卡
8	诺顿网络安全特警2002	8	《魔力宝贝》3.0龙之传说
9	东方大典XP	9	《石器时代》300点卡
10	电脑装机全面通2003	10	哈里·波特与密室

	综合类		
1	开天辟地3	6	从零开始学英语
2	英语发音滚瓜烂熟	7	疯狂英语900MP3
3	电影风暴学英语	8	轻轻松松练五笔XP
4	洪恩GOGO学英语全集	9	李阳疯狂英语脱口而出MP3
5	新东方背单词2	10	中国象棋经典实例

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

爱国者推出可升级Ⅱ型迷你王

该产品的最大特点，就是打破了USB端口与Flash存储芯片固定结合的模式，在产品尾部增加了可自由开合的后盖，方便用户更换芯片。此外，它还采用了具有国际专利技术的快闪内存作为核心的“迷你卡”存储介质，具有抗震和防水性能。市场报价：269元（32M）；379元（64M）；699元（128M）。

三洋“Diply Talk”（ICR-B150）数码录音机发售

该产品能单指进行各种基本操作，并以SD存储卡或多媒体卡（MMC）作为存储介质，能进行最长约70

金山毒霸病毒预告

4月23日：宏病毒梅利莎（W97M/Melissa.o@mm）将会发作。该病毒能感染Word 97，关掉Word 97的宏警告功能。它同时还会有Outlook电子邮件程序，能够以Outlook中的前一百名收信人的资料创建一封主题为Duhalde Presidente（Office 97用户名）的邮件。该病毒危害程度：中。

4月26日：臭名昭著的驻留型计算机病毒CIH将会发作。它具有极大的破坏性，可以重写BIOS使之无用，其后果是使用户的计算机无法启动，还会破坏计算机硬盘中的所有信息。虽然该病毒已经早已被截获，但是很多光盘中仍然携带该病毒，这就需要保证您的杀毒软件随时处于防护状态。该病毒危害程度：高。

4月30日：反对者堡垒（AntiFort.1110）病毒发作。这是一种非常危险的驻留内存且加密的寄生病毒，一旦执行会将自身写入后缀为COM及EXE的文件末尾，并且在执行文件名为F77*.*的文件时，该病毒会将此文件删除。该病毒危害程度：高。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到www.duba.net下载新的升级包。

产品快报

小时的录音。录音内容可以利用读卡器或USB电缆线传送至电脑，并被处理成WAV文件格式。在音乐播放功能方面，"Diply alk"可以播放MP3、WMA、WMA8、WMA9格式的文件。价格约1700元。

可取代MP3的新型数码产品ADA

近日，一家韩国厂商e+StarLabs宣布研制成功一款MP3的升级替代品ADA（Audio Digital Assistant，即音频数字助理）。该产品综合了传统MP3、录音笔、数字语言复读机、数字收音机、移动存储、数字秒表等产品的诸多功能，并且具有TTS中英文语音合成系统功能，能直接语音阅读你的电子邮件、文本，甚至能从网上下载新闻进行语音阅读。其中已有现货供应的128M产品，售价不超过2000元。

爱国者月光宝盒Y系列机箱全新上市



该系列机箱标配长城300-P4电源。其同心锁及如意扣设计，取代了传统的螺丝固定模式；显卡、声卡等板卡配件的安装，采用了滑插式卡类设备固定锁固定，使拆装机箱、配件更为方便。另外，该系列还融入USB接口及音频输出接口前置技术，配备专用转接线，提高了USB接口的易用性。参考价格：360元（Y01）、380元（Y02、08）。

航嘉专卖推出百盛"天使之翼"键鼠套装

键盘是一款具有多功能的多媒体键盘，通过软件在现有的键盘上能够实现常用的停止、刷新、搜索、收藏、主页、邮件、音量控制等各种命令。中键区加入了播放器、播放控制键、计算器、我的电脑等常用工具键。天使之翼鼠标是中号光电鼠标，采用光眼技术，每秒采集1500个信号；无须滚球，避免除尘烦恼。参考价格：118元/套。

言论

"虽然'小灵通'在话务量上会对现有蜂窝移动通信有一定的分流，但不会形成明显的冲击，两者可以也应该共存。"

——中国电信集团公司总工程师韦乐平表示

"市场份额的排名，客观上反映了客户对厂商所提供产品和服务表现的投票结果。因此，要继续赢得客户的信赖，我们只有加倍努力，继续为客户创造更高价值。"

——迈克尔·戴尔说

"多年来，中小企业已经培养了应用行业软件的意识，现在正是它们拥抱IT时代的最佳时机。"

——IDC公司市场部调研主管玛瑞琳·卡尔说

玛雅16:9"影音王"上市

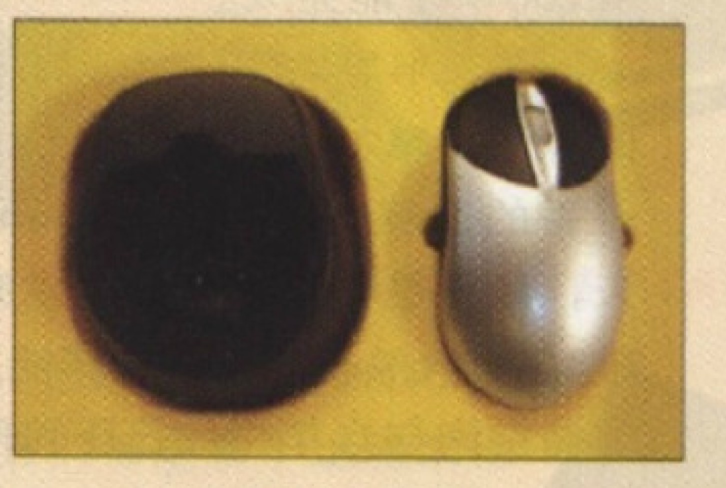


即将登场的"影音王"Dreamworks-7，可提供了普通液晶所不具备的16:9显示比例。此外450流明的超高显示亮度，为屏幕提供了充足的光线，；在500:1的高对比度下，"影音王"的画面层次感丰富、图像逼真；超短的16毫秒反应时间，彻底根除以往液晶显示拖影的现象。

维硕GF4 MX440 8×显卡上市

近日，显卡市场的主导厂商维硕，推出了支持GF4 MX440 8×的显卡产品。此款显卡采用4片128位共64MB DDR高速BGA显存，拥有高达8.2GB/s超高显存带宽，支持HyperZ-II第2代显存带宽扩展技术，并集成了GF4 MX440显卡没有的DVI输出接口，搭配双VGA接口。市场报价：598元。

华之巨推出HM-901无线光鼠



该产品的特点在于具有自定义的第4键、第5键，可方便定义31项功能；5D滚轮及可编程按键可快速操控文件，100%可卷动于各种视窗应用软件。造型设计符合人体工程学原理，可减轻用户长期使用的疲劳。市场报价:150元。

英特维推出"影音娱乐套餐"

该产品包括播放软件WinDVD，即时重播电视软件WinDVR，DVD编辑制作软件WinDVD Creator，数码影音编辑软件 WinProducer，MP3录放编辑软件WinRip以及专为Windows XP设计的DVD播放插件DVD Xpack和MP3 Xpack，给影音爱好者提供一个全面的影音娱乐环境。

大水牛推出新款暴风雪系列机箱



七喜推出新款暴风雪系列机箱（A0206），大水牛机箱的整个机架采用静电闭合，保障操作人员安全；材料上全部采用优质镀锌钢板；另外在设计上还采用深抽成型工艺，保护主板不变形；在机箱内部采用双程互动式散热通道，充分利用空气对流原理，保证有效散热；机箱外壳全部采用手拧螺丝，拆卸起来更为方便；前置的USB接口和音频接口，方便实用；机箱内部采用专用防尘网，免除用户长时间使用后清洁灰尘的烦恼；另外在扩展性上提供了多达9个硬盘接口可供使用，令用户扩充无忧。市场报价：300元-350元。



厂商：华硕电脑（ASUS）
上市：2003年3月下旬
售价：19800元
附件：驱动光盘、适应各种插口的电源线5根、交流电源适配器、4合1读卡器
推荐：追求便携性与强大性能、长电池寿命相结合，拥有无线网络接入的笔记本电脑用户
咨询电话：800-820-6655

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

插上「迅驰」的翅膀——华硕M2N笔记本电脑

1946年2月10日，世界上第一台电子计算机“电子数字积分机和计算机”（Electronic Numerical Integrator and Computer，简称“ENIAC”）在美国诞生。这个庞然大物装有16种型号的18000个真空管、1500个电子继电器、70000个电阻、18000个电容，占地面积为167平方米，总重量有30吨，耗电量高达180千瓦。ENIAC可进行每秒5000次加法运算、50次正弦或余弦函数运算，其2个小时的计算量一个物理学家需100年才能完成。

进入半导体时代后，计算机的运算能力和存储容量在摩尔定律的指引下，以每18～24个月翻一番的速度发展。电子计算机发明57年后的今天，即便是移动处理器的主频也可轻而易举地突破1GHz大关，电脑的计算能力、数据吞吐能力和存储空间与当年相比已不可同日而语。电脑计算能力的飞速增长和网络的普及，使得人类知识以前所未有的速度进行更新，而人类大脑智能并没有取得实质性提高，这使得人们为适应现代生活，不得不越来越多地依赖电子设备进行计算和通信。纵观电脑半个多世纪的历程，不难发现电脑发展的趋势：1.系统性能迅速增强，架构不断更新；2.外形多样化且日趋小巧和灵活；3.通信手段多样化，速度越来越快。

电脑技术的发展就是人类不断摆脱大脑各种制约和束缚的过程。在2002年春季IDF上，英特尔公司副总裁Louis Burns曾发布了一个令人印象深刻的名为“随时、随地计算（Anytime，Anywhere Computing）”的主题演讲，提出便携式电脑和无线网络是未来电脑的发展方向。试想一下仅凭一台笔记本电脑即可在任何时候进入网络，在随意移动中即时处理各种工作和网络活动，不再忍受笨重的PC和网线的限制，摆脱长时间计算的无谓等待，是多么美好的一幅前景。Intel所勾画的蓝图其实代表了人们对计算系统自然而然的一种理想，我们原以为在短期内难以看到实现的可能，然而只过了1年时间，2003年3月12日，Intel在全球同步推出了应用于笔记本电脑的迅驰（Centrino）技术，为实现这种梦想迈出了坚实的一步。

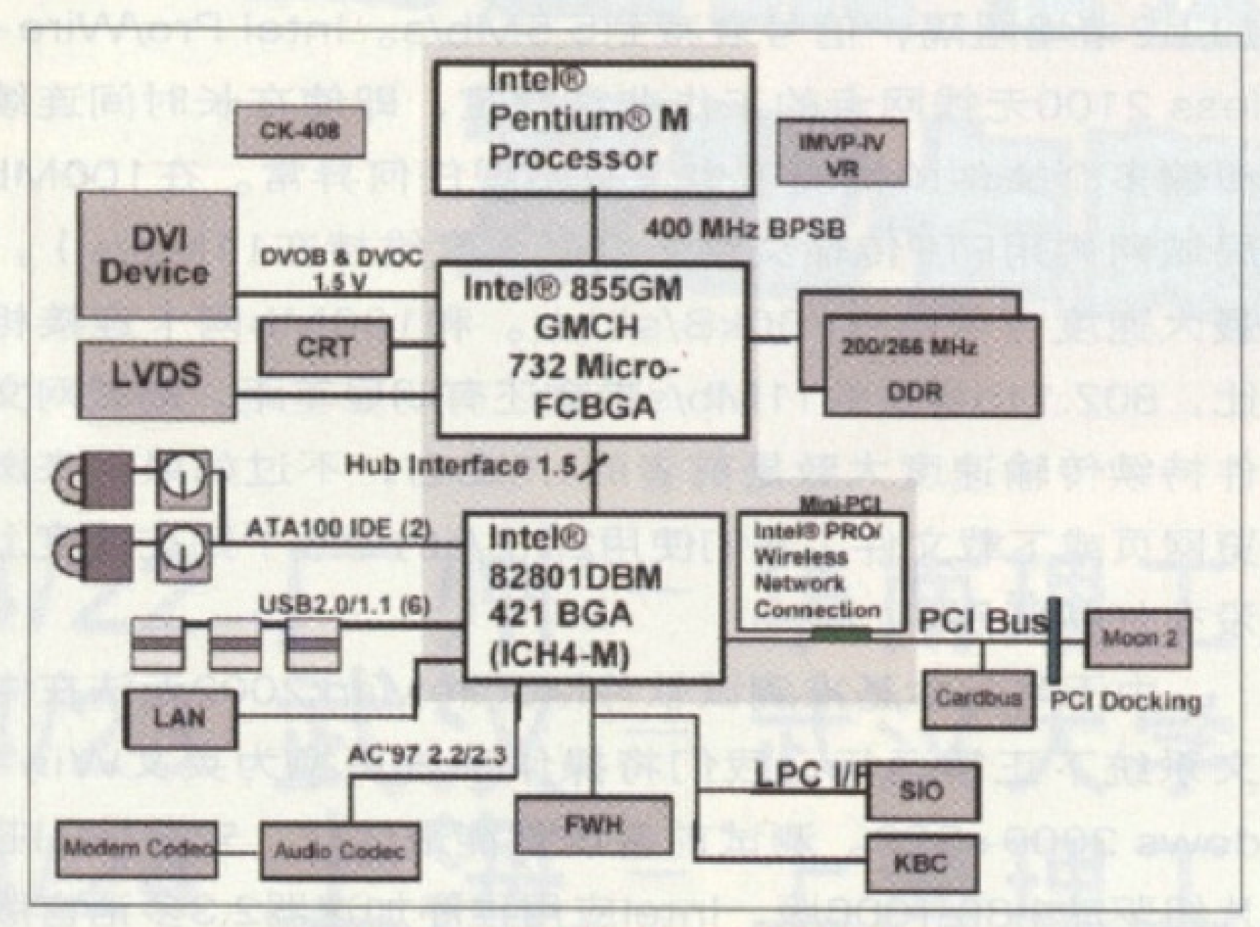
随时、随地计算要求笔记本至少具备以下条件：1.纤巧便携的外形；2.强劲的性能；3.足够长的电池寿命；4.良好的易用性；5.全球无线连接。英特尔称迅驰“相当完美”地解决了用户对这些方面的要求，那么，究竟什么是迅驰呢？

迅驰是一种新型的移动计算技术，硬件上包括3部分：奔腾M处理器（即Pentium M Processor，内部研发代号为Banias，采用0.13微米工艺制造）、英特尔855芯片组（Intel 855 Chipset，包括i855GM和i855PM）和英特尔Pro/无线2100网络连接（Intel PRO/Wireless 2100 network connection），这3个部分必须同时存在，才可以在笔记本电脑产品上使用“迅驰”标识。迅驰标识经过全新设计，主体为一个横置心形，充满流动感。在迅驰技术正式面世前，英特尔已投入大量宣传资金，使迅驰的概念迅速深入人心。英特尔对迅驰技术的慷慨投入是建立在充分调查的基础之上的：全球便携式笔记本电脑用户与日俱增，需求呈现多样化，到2006年预计将超过5000万；2003年全球销售的笔记本电脑将有半数以上集成无线功能，上百万台电脑将使用无线网卡；而到2006年，全球公共无线网络节点将从2002年的15000个增加到30万个以上。

迅驰得到了笔记本厂商的热烈响应，IBM、SONY、Toshiba、DELL、Acer、SAMSUNG等主要笔记本厂商纷纷于第一时间推出使用迅驰技术的相关产品，Motion Computing甚至将该技术应用在其最新的Tablet PC上。迅驰将取代长期以来由移动奔腾Ⅲ霸占的超薄笔记本市场，因此众多厂商纷纷在迅驰产品上市之前，将库存的移动奔腾Ⅲ产品降价出售，可见厂商对迅驰技术的重视程度。不得不承认，英特尔在硬件技术和市场运作方面都取得了巨大成功，无论PC或移动领域都是如此。笔记本芯片和处理器一直是英特尔的市场，迅驰技术的推出进一步巩固了领先优势，厂商必须同时采用其3个部件才能获得标识的做法，更显示出英特尔对笔记本市场的勃勃雄心。

成本方面，由于迅驰是一种新的移动技术，

各笔记本厂商自然而然将它配备在最“豪华”的产品上，因此初期产品的配置都很高，价格也相当昂贵。最近有消息称DELL将在2003年5月份推出售价在1100美元到1200美元（万元人民币以下）的迅驰笔记本，不论这个消息是否属实，迅驰技术都将是今后相当长一段时间内笔记本厂商争夺市场的极度热点。



Intel 855GM芯片组基本架构图

我们通过Intel 855GM芯片组来说明迅驰技术的基本硬件特性，该芯片组采用i855GM+82801DBM（ICH4-M）的传统南北桥架构，北桥支持400MHz FSB的奔腾M处理器、最高2GB DDR200/266内存，整合应用Intel Extreme Graphics技术的显示芯片，核心频率为133/200MHz，集成350MHz的RAMDAC，支持双通道视频输出（LVD、CRT或DVO，Digital Video Out，数字视频输出）；ICH4-M南桥支持2个ATA/100通道、6个USB 2.0接口、AC'97 2.2/2.3标准或Modem，南北桥以266MB/s点对点连接。奔腾M处理器拥有64kB一级缓存（32kB指令+32kB数据回写）和1MB二级缓存，支持SSE2指令集，采用478针脚、Micro-FCPGA或479球状Micro-FCBGA封装，最高核心电压1.484V，前端总线400MHz，目前最高频率为1.6GHz。英特尔Pro/无线2100网络连接是一款采用Mini-PCI接口的网卡，支持802.11b或802.11a/b协议。很明显，Intel 855GM+Pentium M+Intel Pro/Wireless 2100+USB 2.0的组合比Intel 830+PⅢ-M+USB1.1拥有更强大的性能和更丰富的功能。

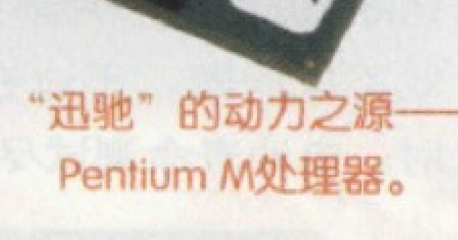
802.11b：802.11b是目前比较流行的无线网络协议，它采用2.4GHz直接序列扩频，最大数据传输速率为11Mb/s，无须直线传播。动态速率转换当射频情况变差时，可将数据传输速率降低为5.5Mb/s、2Mb/s和1Mb/s。支持的范围是在室外为300米，在办公环境中最长为100米。802.11b使用与以太网类似的连接协议和数据包确认，来提供可靠的数据传送和网络带宽的有效使用。

除性能外，迅驰还应用了众多节能技术，可使系统在保持高性能的前提下拥有更长的电池寿命，增强笔记本电脑的移动性。据英特尔公布的资料，液晶显示器在一台典型笔记本电脑中耗电量高达整个系统的35%左右，英特尔 855GM输出的是LVD（Low Voltage Differential Signaling，低电压微分信号）视频信号，在使用电池时可有效降低LCD显示器的功耗。奔腾M处理器采用多电压/操作点增强的英特尔SpeedStep技术，平均功耗小于1W，可显著减少消耗的电能。最重要的是增强SpeedStep技术可使Pentium M在1.484V～0.844V电压之间维持相对较高的主频（其他笔记本处理器的频率会随着电压直线下降），从而可在使用电池的同时能兼顾电池寿命和性能。此外，迅驰还使用了包括无线模块在内的其他节能技术，限于篇幅在此不一一介绍。

在2003年3月份的CeBIT大展上，英特尔公司正式发布迅驰技术。与此同时，华硕公司也在展会上发布了其笔记本电脑新品，包括S1N、M2N和M3N三个系列。它们都是基于迅驰架构的产品，在具体配置方面略有差异。我们在第一时间拿到了其中的M2 400N型号的产品。

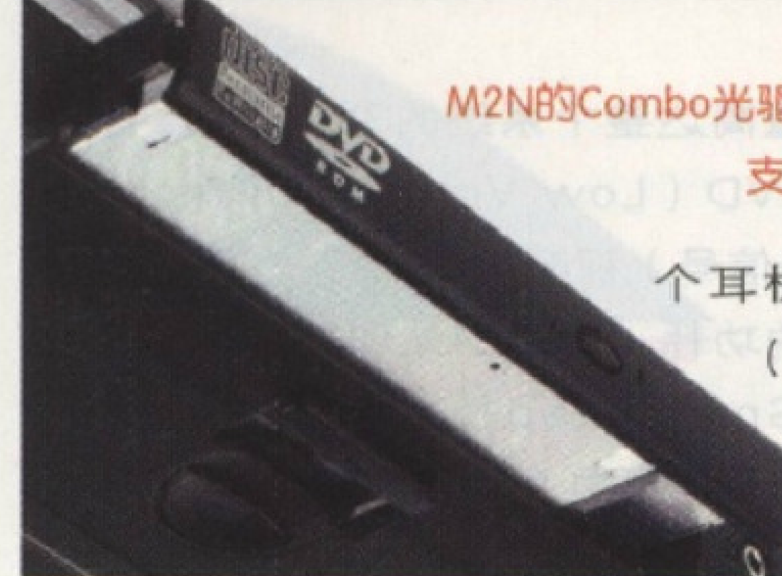

采用“迅驰”技术的华硕M2 400N笔记本电脑。

M2N使用双轴架构、超轻薄的光软互换设计，基于Intel 855GM芯片组主板+Pentium M 1.6GHz处理器+Intel Pro/Wireless 2100无线网卡的迅驰架构；它标配14.1英寸LCD显示器、4合1卡读取器（SM/SD/MS/MMC卡）、DVD/CD-RW Combo光驱（光驱的位置也可换成第2块硬盘）、40GB硬盘、512MB内存。由于是测试样机，这台华硕M2N的附件不很齐全，没有提供说明书和操作系统安装盘。


“迅驰”的动力之源——Pentium M处理器。

M2N机身主色为深褐色，造型方正典雅，最小厚度为22毫米，重量为2.2公斤，标称电池寿命为5.5小时，华硕称最长可达7.4小时以上。接口方面，M2N有1个IEEE 1394、1个红外、1个PCMCIA、1个D-Sub（可接CRT显示器）、1个DVO（可接DVI显示器）、2个USB 2.0、1个LPT、1

华硕随机附送的4合1卡读取器。



M2N的Combo光驱采用按压式装拆设计，支持热插拔。

个耳机/麦克风、1个RJ45（接网线）、1个RJ11（接电话线）和1个外接显示器端口。

M2N体现了华硕对产品严格的质量控制，机身上有醒目的“LCD无亮点”品质承诺标志，此外，华硕也是唯一通过TCO’99认证的笔记本厂商。华硕在M2N上使用了独创的ADTD Ⅱ和Power 4 Gear技术，ADTD Ⅱ（华硕动态散热系统）包括3个组成部分：1.华硕系统监控软件PcProbe，可监控各关键发热元件的工作温度及运行状态，自行设定报警、强制关机等操作；2.高效率大尺寸散热片和散热导管组成的散热机构；3.主板上的温度监控元件和智能型散热风扇组成散热机构，这3部分共同构成完整和高效的散热体系。Power 4 Gear（华硕笔记本电脑省电技术）以快捷键形式为用户设定了4种可自由切换的不同省电模式，用户可自行选择系统电能使用状态，合理调节系统工作状态，达到延长电池使用时间的目的。

M2N预装了中文Windows XP+SP1家庭版，我们在该系统下测试了系统的3D性能和电池寿命。3DMark2001SE默认测试得分为1960，成绩表明其集成显卡性能介于GeForce2 MX200和GeForce2 MX之间；Quake Ⅲ 1.32（Four.dm_68）在800×600/16位色模式下得分为96.2fps，在High Quality 1024×768模式下得分为39.5fps。在Power 4 Gear电源管理模式下，Batterymark4.01电池寿命测试得分为4小时38分。由于最新版的Powerstrip（3.31 Build 372 Beta）也不能识别i855GM图形芯片的核心频率，我们无法得知实际频率是否与标称值一致。i855GM显示芯片性能相当不错，性能比i845G图形芯片都要高一些，应付主流3D游戏和网络游戏不成问题，不过在高设置下它的性能还是有些捉襟见肘。电池寿命测试尽管和标称值有一定差距，但成绩已相当可观，也是我们目前测试过的所有产品中最长的。



前面板的多媒体控制键可在不开机状态下控制CD播放。

为配合迅驰产品测试，Intel先期向我们提供了一个Cisco（思科）的Aironet 1100 Series Access Point，可在局域网环境下迅速建立基于802.11b协议的网络节点。M2N接入无线网络非常简单，只需使用系统自动配置即可。在我们的办公环境内进行信号测试，20米左右的距离加上2堵墙阻隔，信号衰减到5.5Mb/s。Intel Pro/Wireless 2100无线网卡的工作非常稳定，即使在长时间连续传输多个文件的情况下也没有出现任何异常。在100Mb局域网内用FTP传输文件（信号强度维持在11Mb/s），最大速度可保持在700kB/s以上。和100Mb网卡连接相比，802.11b提供的11Mb/s带宽还有明显差距，局域网文件持续传输速度大致是前者的1/9左右，不过如果用来浏览网页或下载文件（我们使用2MB/s的专线）则在速度上没有任何区别。

由于笔记本基准测试软件MobileMark2002无法在中文系统下正常运行，我们将操作系统更换为英文Windows 2000+SP3。测试前系统性能最优化，安装Intel芯片组驱动4.30.1006版、Intel应用程序加速器2.3多语言版和Intel Extreme Graphics驱动6.13.01.3460版。MobileMark2002是权威测试机构BAPCo的产品，测试机理和SYSmark2002类似，使用多个常用商业软件（包括Adobe Photoshop 6.0、Macromedia Flash 5.0、McAfee VirusScan、Microsoft Excel 2002、Outlook 2002、PowerPoint 2002、Word 2002、Netscape 6和WinZip 8.0）交替执行来模拟真实应用环境测试系统的真实性能，重复测试至电量耗尽。由于是笔记本专用测试软件，MobileMark2002测试分电池寿命和整体性能2部分，它要求用户必须使用电池作为电源，并在测试过程中保持LCD显示器亮度恒定，为此我们关闭了包括BIOS在内的所有节能选项。M2N的实测得分为219，电池寿命为280分钟。我们查看了其他厂商迅驰产品的测试结果，M2N的性能得分是最高的，而长达4小时40分的电池寿命也不错，但与IBM ThinkPad T40的416分钟相比尚有差距。

Intel提供的思科无线网络发射端。

编辑点评

华硕M2N笔记本电脑优良的做工、先进的设计和在测试中表现出的高性能给我们留下了深刻印象。迅驰技术的出现则让我们感到振奋，它不仅代表着移动计算领域的最新突破，更指出了未来计算技术的发展方向。



厂商： 迈拓（Maxtor）
上市： 2003年3月
售价： 2000元（160GB）
附件： 不详（样品）
推荐： 喜欢追新，对绝对性能和工作稳定性都有严格要求的PC用户
咨询电话： 010-62590393

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

串行ATA硬盘新军——迈拓DiamondMax Plus 9

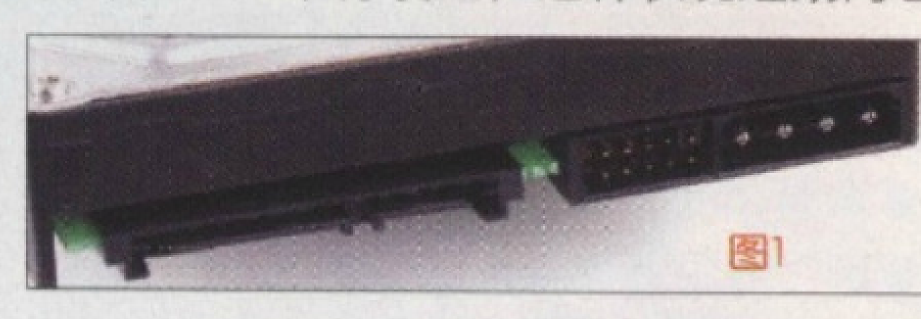
大容量、高缓存、串行接口无疑是PC存储系统的发展趋势。继希捷推出酷鱼V串行版硬盘之后，迈拓也发布了串行接口的DiamondMax Plus 9硬盘，包括60/80/120/160/200GB这5款，一举使该系列的产品线扩展到13款（具体型号见下表）。

DiamondMax Plus 9硬盘全家福

容量	60GB	80GB	120GB	160GB	200GB
ATA/133 2MB缓存	6Y060L0	6Y080L0	6Y120L0	6Y160L0	N/A
ATA/133 8MB缓存	N/A	6Y080P0	6Y120P0	6Y160P0	6Y200P0
SATA/150 8MB缓存	6Y060M0	6Y080M0	6Y120M0	6Y160M0	6Y200M0

本次迈拓公司送测的是DiamondMax Plus 9串行ATA版160GB产品（以下简称DM SATA），它采用液态轴承，性能参数除外部传输速率外和并行ATA版相同，单碟容量80GB、7200r/m、平均寻道时间9.4毫秒、平均响应时间4.2毫秒，内部传输速率不详。

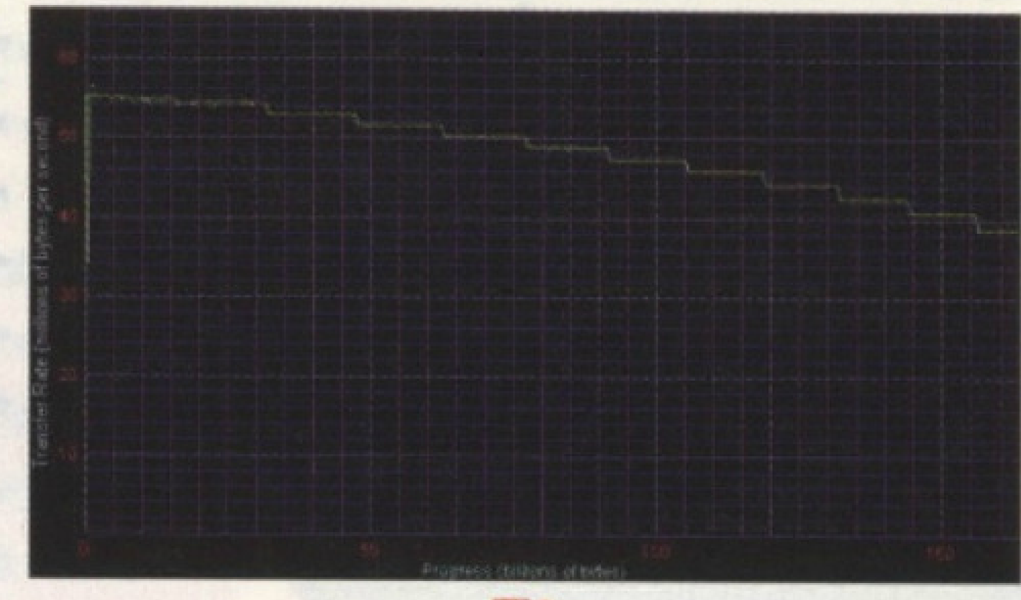
外观上DM SATA和并行ATA版的DiamondMax Plus 9几乎一样，这说明目前厂商还是在ATA架构下设计和生产串行硬盘，这种状况短期内也不太可能改变。在接口方面，DM SATA保留了ATA版的电源接口和跳线（如果用桥接芯片将DM SATA当作IDE设备使用，跳线还是可用的）（图1），表明硬盘内部电路并没有改变，但对目前的用户来说使用起来更灵活；电路板（图2）沿用并行ATA版的控制芯片，不过比后者多了一块桥接芯片。


图1

为使数据具备可比性，我们按照本刊2003年06期《串行ATA——山雨欲来风满楼》一文的测试平台和方案进行性能测试，具体配置和设置请参考该文。


图2

DM SATA在各测试项目中得分均优于酷鱼V SATA，超过后者5%到55%不等，HD Tach 2.61测试得出的写入速度更高达28.13MB/s。最难能可贵的是，无论在HD Tach还是WinBench 99下，它的传输曲线都非常平稳（图3），系统运行稳定，同时发热量和工作噪声控制得相当好。

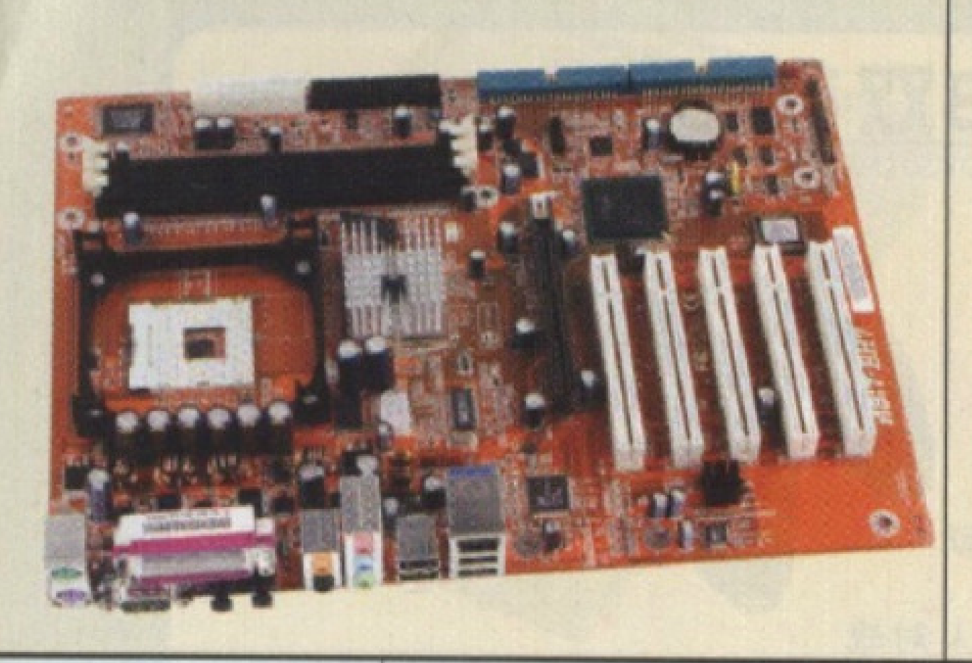

图3

测试软件	CC Winstone 2002	Business Winstone 2001	SiSoft Sandra 2003	PCMark2002	WinBench 99 2.0					
测试项目			文件系统测试	硬盘测试	高端磁盘性能	商业磁盘性能	寻道时间(ms)	CPU占用率(%)	传输率起始速度	传输率结束速度
DM SATA	41.5	78.3	36235	1412	47400	16700	12.5	65.4	54300	39800
酷鱼V SATA	39.5	71.6	28871	910	35800	15200	13.6	74.3	43400	24700

注：以上成绩除寻道时间和CPU占用率外，单位都是kB/s，均为越高越好。

编辑点评

DM SATA是一款在各方面都有良好表现的产品，代表着目前串行ATA硬盘的设计最高水准。尽管各厂商在ATA规格下生产串行硬盘的技术已相当纯熟，然而温氏机械结构硬盘带来的内部传输速率低下问题一直没有得到良好解决，这极大地制约了串行接口的高带宽优势，我们期待着全新内部架构的串行ATA硬盘能早日面世。



厂商： 升技电脑（ABIT）
上市： 2003年3月中旬
售价： 899元
附件： 不详
推荐： 追求性价比的超频DIY玩家
咨询电话： 010-65179100

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

「超频经典」BH6的接班人——升技BH7主板

今天主流PC平台性能已足够满足普通应用，超频观念逐渐淡化。这时如果一款主板号称为超频DIYer量身定做，想必拥有过硬品质。升技于1998年推出的经典超频主板——基于Intel 440BX芯片组的BH6，至今仍为不少超频玩家津津乐道。作为BH6的接班人，BH7能再度掀起超频狂潮吗？

BH7采用砖红色PCB，i845PE+ICH4南北桥，支持P4处理器和DDR内存。板载3根DIMM，4个USB 2.0接口，还可用扩展针外接2个；板载ALC650声效芯片，提供6声道音频输出和2个光纤接口（输入+输出）；集成RTL8101L网卡芯片。通过集成的桥接芯片，BH7可从ICH4上桥接一个串行接口，不过串行设备要占用IDE2上的一个通道。IDE接口采用倾倒设计，主板4个边角都经过圆滑处理，非常体贴用户。

BH7使用软硬两大技术来确保主板超频能力和稳定性：SoftMenu Ⅲ和四相电源设计。SoftMenu技术由升技独创于1996年，目前已经发展到第3代。SoftMenu Ⅲ支持线性超频，外频可选范围为100～250MHz，据称可支持未来的800MHz前端总线的P4；PCI总线可设置为3/4/5/6分频或固定在44/37/33MHz；CPU倍频支持范围为8～32；内存频率可设置为SPD设定、1：1或3：4；CPU电压可选范围为标准至增加30%，以5%步进；内存电压可在2.55V～3.05V间以0.1V步进调节；AGP电压可在1.5V和1.6V之间选择。四相电源设计使用4组场效应管及外围电路交替导通为CPU供电，可减小每组供电系统的电流有效值，减轻供电电路的负担，能提高系统稳定性，减少故障。为确保稳定性，BH7上全部采用了日本Rubycon（红宝石）的高品质电容。



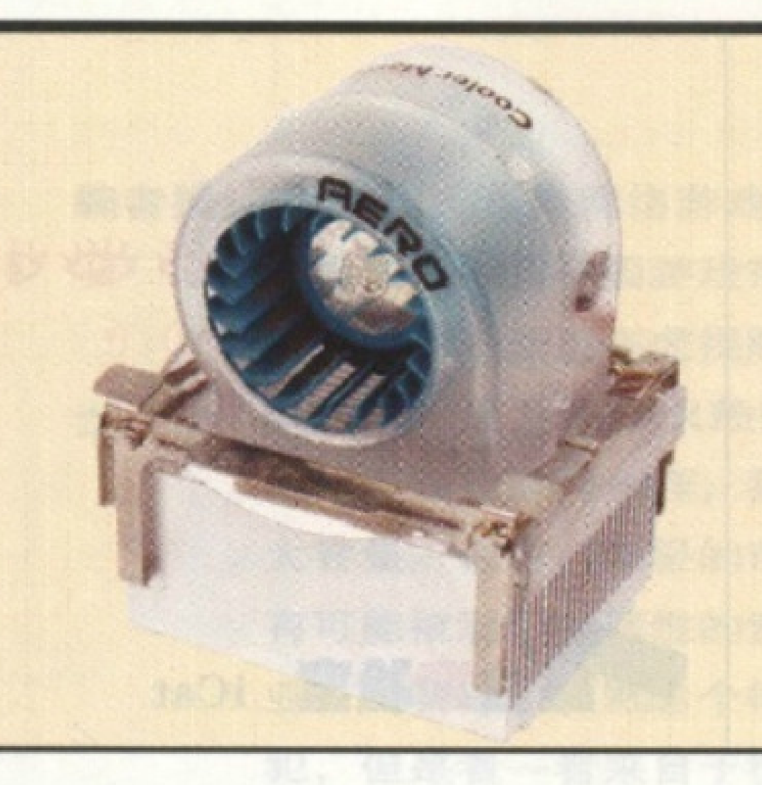
测试平台为P4 2.4GHz（100MHz外频）、ATI原厂RADEON 9700 Pro、Kingmax DDR400 128MB×2、WD 1200JB硬盘；安装Windows XP英文专业版+SP1；安装Intel芯片组驱动4.30.1006版、IAA 2.3.0.2160版和ATI显卡公版驱动6.14.1.6292版。此外，为达到CPU超频极限，我们采用Cooler Master的“龙卷风”风扇进行散热。

面对BH7这样的产品当然要测试其实际超频表现，用Motherboard Monitor监控CPU温度，以Super π顺利运行200万位计算为CPU稳定工作的判定标准，将AGP/PCI总线频率固定在75/37MHz。不加电压时，CPU可很稳定地运行在110MHz外频下，加5%电压后可稳定工作到114MHz，而超到115MHz则加10%的电压也不能维持稳定，118MHz则是能进入操作系统的极限。看来114MHz外频×24是该CPU实用的超频极限（此时操作系统中CPU温度是31℃，BIOS中为45℃），再往上超意义不大，因为电压过高会大大缩短CPU寿命。

测试软件	WCPUID 3.1		SoftMenu III	SYSmark 2002	WinBench99 2.0		3DMark03	QuakeIII 1.32	Divx 5.02
测试项目	外频 (MHz)	主频 (MHz)	内存频率 (MHz)		高端磁盘 (kB/s)	商业磁盘 (kB/s)	默认测试	HQ1024X768 (fps)	3000帧视频编码 (fps)
默认成绩	100.50	2411.91	266	216	36800	20300	4537	253.8	25.02
超频表现	114.50	2747.91	304	246	37100	20900	4655	291.0	28.49

编辑点评

BH7过硬的品质使操作系统和硬件在超频状态下都得以稳定运行，通过超频，系统性能获得了明显增强。不过我们建议用户如果没有足够把握，请尽量不要盲目模仿我们的超频测试，以免影响系统稳定和安全。此外，2003年3月17日至5月17日，只要身份证号码中有“7”，用户就可凭身份证复印件以799元的优惠价格购买BH7。



厂商： Cooler Master
上市： 2003年4月
售价： 145元
附件： 导热硅脂、PCI槽位挡板、3.5英寸槽位挡板
推荐： 高端P4平台或超频用户
咨询电话： 0752-2608893

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

酷冷新至尊——Cooler Master「龙卷风」

尽管CPU厂商们一再改进制造工艺，但随着晶体管数量急剧增加，散热问题仍令人非常头疼。Intel的P4原装散热器质量很好，但在高温环境中或遇到"超频狂人"就顶不住了，这时可考虑各种第三方散热器。这次我们介绍的是CoolerMaster带调速旋钮的"龙卷风IAB-X71"。

"龙卷风"采用了很少见的"离心风扇"，并采用双滚珠轴承，更加坚固耐用，半透明的风罩非常时尚。散热片上肋片的高度要大于Intel原装散热器（肋片的散热效率由长、宽、高，肋基面积及材料热阻系数共同决定，所以不见得散热片越大，肋片越高，散热就越好）。它的安装并不复杂，扣具是金属的，因此不像原装散热器的塑料扣具那样容易损坏；它的扣具不是特别紧，但用作固定没有问题。

槽位挡板和调速旋钮

散热器电源接口上有一根用作主板测速的线，而风扇动力的真正来源是12V、4针的电源接口。产品提供两种方案安置调速旋钮，一种是通过3.5英寸槽位挡板置于机箱前部，调节很方便；不过有的机箱仅有的3.5英寸槽已被软驱占用，那么也可通过PCI槽位挡板把它置于机箱后部。

我们采用P4 2.4GHz（100MHz外频），用系统监控程序Motherboard Monitor 观察CPU温度和风扇转速，用调速旋钮分别调整到2000r/m、2500r/m和3000r/m三个档位。然后将CPU超频至2.75GHz，跑3DMark03中的两项CPU测试（循环6次），同时用Super π计算1677万位圆周率，3DMark03的测试耗时较少，约半个小时，以其结束为终止测试的时间，察看此时CPU温度；每次测试结束后关机，让CPU"冷静"10分钟再进行下一项。测试时室温约为22℃，3种转速下的测试结果分别为：64℃、58℃和54℃。需要注意的是，这是CPU大幅超频时的成绩，一般主板默认的报警温度为75℃，但风扇接近最低转速时都没有高于这个温度，说明散热效果还是不错的。当然，盛夏时室内温度会比现在高上6℃～10℃，但从现在测试的情况看，也不会有什么问题。

主要技术参数：

风扇尺寸：70×70×70mm
轴　承：双滚珠轴承
转　速：1900～3000r/m
风　量：17.2CFM
电　压：12V DC
散热片尺寸：83×68.5×45mm
噪声值：22～31dB(A)

轴流风扇与离心风扇：

一般的散热器都采用轴流风扇，制作工艺相对简单，造价低，占用空间小，风量大，多数情况下也可满足要求。但它也存在一些缺点，比如噪声大、风速低，而离心式风扇则有一些互补性：风扇的叶片面积较小，但叶片数量较多，"龙卷风"就多达20片，而轴流式通常只有2~8片；由于气体在离心风扇内部通过螺旋长程加速后脱离风扇，所以风压要大于轴流式，通俗一点说，离心风扇"劲大"、风速快，且"吹得远"。在角速度（也就是风扇转速）相同时，离心式风扇的气流系数和气压系数要大于同级别的轴流风扇，所以同等环境下前者的噪声要小一些。由于离心式风扇的进风方向与主板平行，和电源风扇及机箱风扇的风向一致，更有利于机箱内部的气流组织。当然，离心式也远非完美，它占用空间大、风量小，造价也比较高。

编辑点评

尽管这款产品的造型和设计都非常独特，实际效果也还不错，但并没有我们想象的那么超凡。我们认为有几方面的原因：底部没有使用铜芯，转速相对较低，风量小。和同类产品相比，"龙卷风"在噪声方面令人满意。厂商提供的参考价格偏高了一些，不过此类产品的利润空间较大，所以估计实际购买价格会有较大的商量余地。



厂商： 金山公司
上市： 2003年3月
售价： 50元
附件： 用户手册、用户回执卡
推荐： 英语学习用户
咨询电话： 010-86243222

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

金山单词2003

时隔一年，金山推出了新的背单词产品，但这次没有以金山“三通”一员的身份出现，而且软件的名称也改为金山单词2003。由于我们拿到产品的时间较早，所以还只是最终测试版。

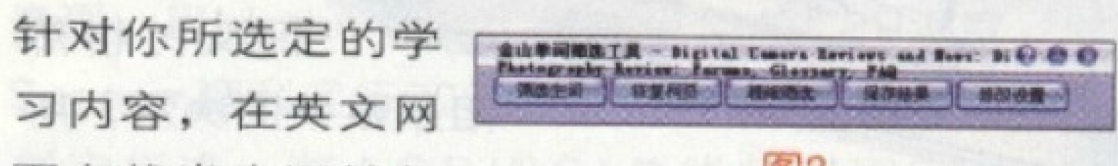
软件的安装过程很简单，安装完成后，除了Windows XP外，其他操作系统下安装都必须重启才能使用。标准安装大概需要355MB的硬盘空间，简洁安装则只需要55MB，这种安装不包括波形文件，所以在“单词跟读”模块中不能显示标准波形。


图1

软件界面有了较大改进，它没有套用Windows默认的界面风格，而是进行了独立设计，“水果味”很浓，看上去很是清新秀丽（图1）。界面布局使笔者不禁想起了MSN Explorer，的确有几分相似，左侧的主菜单也可以隐藏，不过意义并不大，因为并没有哪个功能需要占用更多的主界面空间。首次运行时，软件会要求读者创建用户，用户管理方面没有什么改进，只能修改用户名和密码，头像还是那个“可爱小女生”，无法修改。

从软件的学习模块来看，2003版和2002版并没有太大区别，个别模块的名字稍有变化，对相应模块逐一进行比较，发现功能上的改进也不是很大，只是界面变得更加漂亮。软件的“内涵”倒是有不小的提高，书库中增加了40余本新书，从小学到高中，囊括了人民教育出版社、北京、上海的所有英语教学大纲内容。自学类和出国类书籍也很丰富，在“其它”类别里则是“用户生词本”和“网页筛选后生词”，后者是一个新增功能。用户可任意修改词库，包括每个单词的音标、词性、难易度、例句等，改错了也可轻松恢复。选定书籍的学习更加自由，对于小学到高中的课程可以按单元、难易度、顺序和逆序来安排学习的具体范围和顺序，当然也可以按照默认顺序全部学习；对于大学、研究生、自学和出国类的书籍则可按照难易度、顺序和逆序来学习。另外，软件调用外部词库，比如“网页筛选后生词”时，速度会显慢。

金山单词2003中还附加了不少小程序，包括导入导出用户、单词播放器、单词卡片打印和单词筛选工具。其中，单词筛选工具的主要功能是针对你所选定的学习内容，在英文网页上找出生词并保存到前面讲过的“网页筛选后生词”项目中，以供日后学习，这种设计无疑较为周到。不过这个小软件也有一些毛病，如不支持第三方基于IE的浏览器，标题栏显示的网页标题太长时，它并不会自动省略，因而产生比较难看的效果（图2）。单词卡片打印的功能有了长足的进步，主要是可打印项目比以前丰富多了，而且样式的可定义性也增强了很多（图3）。


图2

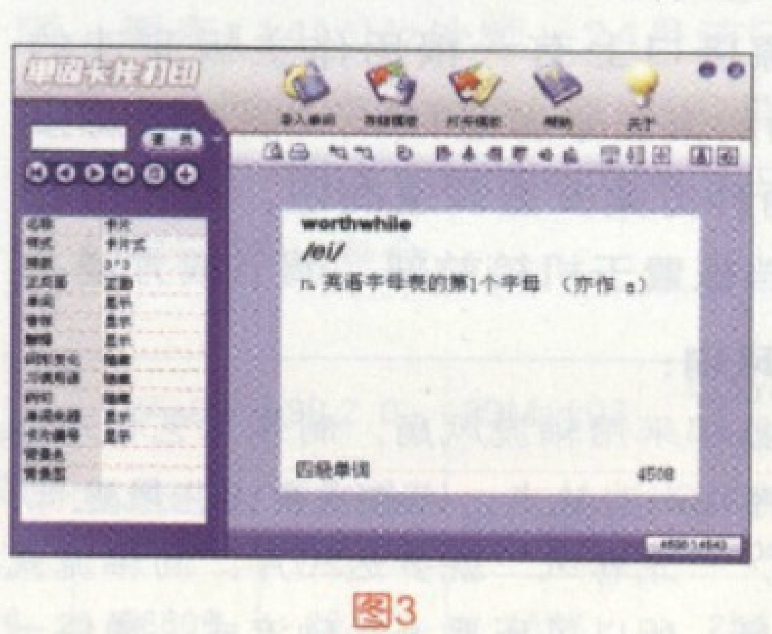


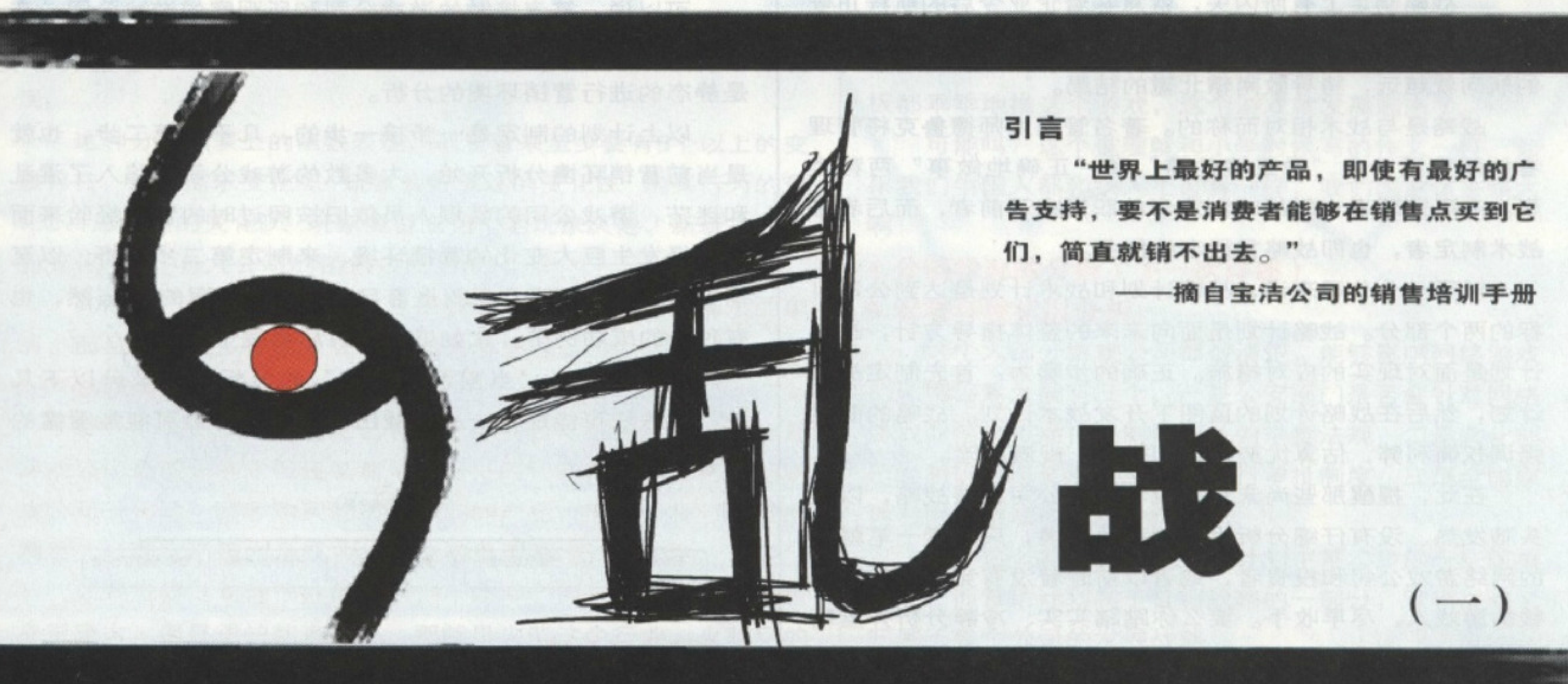
图3

编辑点评

软件的界面变化很大，这种变化无疑是成功的，而且一直是此系列软件的优势。不过细看下来，学习模式和功能并没有多大改进，只是词库得到了进一步扩充，感觉有点新瓶装旧酒的味道。

编者按：2003年，将是网络游戏在中国大行其道的一年，各路人马和巨额资本争先恐后，甚至原本看不上中国游戏市场的国外游戏和资本巨头们也纷纷被网络游戏在中国的光明前景所诱惑，正在虎视眈眈。然而，尽管此情此景热闹非凡，但我们还是难以自抑地时时回想起互联网火热的年代，泡沫破碎后的血流成河怎能不让人们留下深刻的印象？正像互联网一样，我们相信网络游戏的市场是确实存在的，也相信这个市场的巨大容量。但是，年轻的市场既有可能在行业中人成熟稳健的操作中健康成长起来，也有可能被混乱和恶性的竞争所毁灭，因此，我们编发了这组系列文章，希望能够对行业有所帮助。虽然这个行业中的每个人都认为自己是最聪明的，错误只可能由别人来犯，但是看一看来自于行业之外的冷静分析，仍然是有帮助的。在此需要说明，文章纯属作者个人观点，与编辑部的立场无关。

作者王东，原为河南某大型电子产品代理公司总经理助理，现任大恒通信业务经理，从事大型通信设备代理工作。



乱战（一）

一个营销人眼中的2003年网络游戏

引言

“世界上最好的产品，即使有最好的广告支持，要不是消费者能够在销售点买到它们，简直就销不出去。”

——摘自宝洁公司的销售培训手册

■河南 王东

网络游戏，已经从2、3年前的几家，发展到现在上百个游戏，据网游圈内人士讲，至今还有60多个游戏在等待新闻出版署的批准。

综观这些纷纷进入网络游戏的行业的背景，大多是从原网络行业转来，特别是从业人员大多为原网络行业或者游戏行业人员。

网络行业素来有“烧钱”的“美名”和虚浮的特点，而游戏行业的致命缺点是只重技术和开发，不重视或者根本就没有营销、市场、渠道方面的经验和积累。

当这两个先天不足的行业纠缠在一起合作起来之后，可想而知，2003年网络游戏的泡沫将有多少。

这些公司的想法单纯而可爱：引进一款新的游戏，铺天盖地地做广告，搞一些热闹的活动，把客户服务搞得好一些，玩家就纷纷而来，各地经销商就纷纷来订货了。

那是在供小于求的时代的行业特征，在当前这个游戏产品供大于求的时代，如何把你的产品卖出去，如何满足消费者（玩家）的需求，这两者的重要性已经高于如何生产产品。信息时代的特点就是技术壁垒越来越低，而服务壁垒越来越高。你开发了一款新技术的游戏，马上就会有类似的产品推出；你代理了一款技术出色的3D游戏，马上就会有新的更出色的至少接近的游戏出现。

还有，每当看到某些杂志上刊登的所谓“网络游戏利润分析”之类的文章，号称只要5000人同时在线，就能赢利等等。一边看这些文章，一边看到各路人马蜂拥投入网络游戏行业，我真的要怀疑写这种文章的人是否有哪怕一点点的经济学常识。

一个行业有了新的加入者，不仅意味着生产能力的增加，而且意味着价格将降低，边际收入将下降，结果导致整个行业的利润下降。

当这个行业有了那么多竞争者加入的时候，你还要搬公式一样地来按照以前的经验套现在的情况，除了让人有点“刻舟求剑”的感觉外，实在没什么其他的意义了。

这个道理有点类似以前的传统行业：当一个行业的开拓者淘到第一桶金子的时候，大批冒险者跟踪而至，这些竞争者生产的产品远远超过了整个市场的发展速度，结果造成整个行业的利润越来越低，直到泡沫崩塌。

在下面的文章中，我将从营销的角度谈一谈网络游戏这个新兴行业目前所存在的一些不足，希望能够对广大读者有所启发。因水平所限，文章不当之处还请方家指点。

一、公司整体发展缺乏战略性考虑

“战略制定上有所闪失，就意味着企业今后的航程正驶向错误的方向，计划执行得越好，工作效率越高，偏离正确的航向就越远，将导致南辕北辙的结局。”

战略是与战术相对而称的。著名管理大师德鲁克将管理者的职责区分为“做正确的事”和“正确地做事”两种类型。高层管理者也即战略制定者的职责在于前者，而后者是战术制定者，也即战略贯彻者的任务。

对于一个公司来讲，战略计划和战术计划是达到公司目标的两个部分。战略计划是面向未来的整体指导方针，战术计划是面对现实的应对措施。正确的步骤为：首先制定战略计划，然后在战略计划的蓝图下开发战术计划。战略的制定强调权衡利弊，估算优势，识别机会，规避风险。

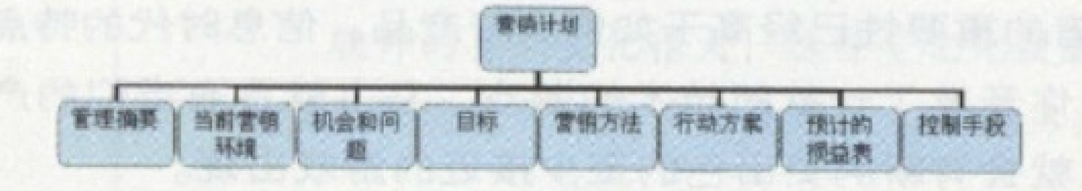
在此，提醒那些尚未制定或者没有公司发展战略，以及头脑发热、没有仔细分析当前的竞争环境，只想捞一笔就走的网络游戏公司和投资者，或者以前趁着没有竞争对手赚了钱的游戏人，尽早收手。要么你踏踏实实、冷静分析并重新抉择，要么卷起铺盖走人。否则，鸡飞蛋打只是早晚的事情。前几年传统行业中粉墨登场的闹剧已经够多了，一个投资几亿、几十亿甚至更多的传统产业的企业都能在缺乏科学战略指导的情况下迅速分崩离析，更何况一个游戏公司。很难想象，一个没有科学缜密且具有前瞻性的战略计划的公司，能够在一个几乎饱和的竞争行业内生存。

特别要提醒一下，制订一个公司战略计划是一项庞大的工程，那种“今年做好这个游戏，赚钱后再继续发展”之类的东西不叫战略计划，那叫“游戏”。

仅仅拿笔者最了解的属于公司战略计划的一支的营销战略来讲，估计现在很多游戏公司根本就没有考虑过这一块，最起码我接触到的一些游戏公司没有考虑过这个对公司的发展至关重要的内容。

也要特别提醒一下，那种“实卡交给一家全国总代，虚卡我们自己做”的叫嚣也不叫营销战略计划，那也叫“游戏”。

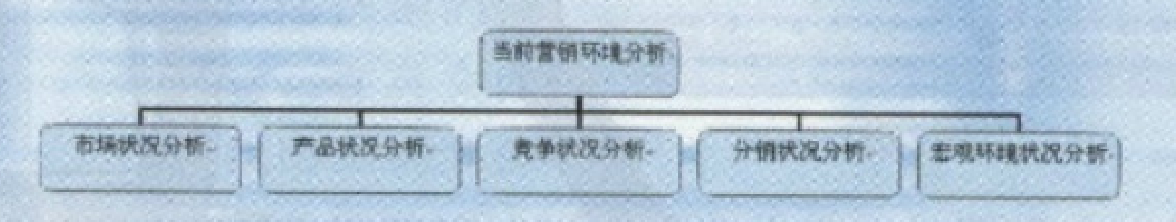
营销战略分两块，一块为营销计划，一块为竞争战略。下面的图表是营销计划的大概内容：



可以说，笔者接触的游戏公司和所观察的游戏公司，在营销计划上几乎是个空白，少有的只是很模糊的、非动态而是静态的进行营销环境的分析。

以上计划的制定是一步接一步的，几乎从第二步，也就是当前营销环境分析开始，大多数的游戏公司就陷入了混乱和迷茫，游戏公司的管理人员依旧按照过时的营销经验来面对已经发生巨大变化的营销环境，来制定第二步分析，以至于下面的计划制定几乎就是盲目幼稚或者空洞的。当然，也有独特的成功例子，比如盛大（以后再提）。

先看第二步“当前营销环境”的分析，它又分以下几块，而这块可能是唯一从游戏出身的管理人员可能能看懂的内容：



1.市场状况分析

这个恐怕是游戏人最感兴趣也是随口就能背出来的各种数据，也是让游戏人疯狂和激动的各种数据，比如2002年网络游戏市场增长多少多少，某权威部门预测到某某年网络游戏的市场增长到多大多大等等。但是千万别高兴得太早，千万别以为就这么简单，以为只要能分上一小块，金钱就滚滚而来了。这个市场状况分析包括以下三个特别重要的分析内容！

A.顾客（玩家）需求分析

B.顾客（玩家）兴趣分析

C.顾客（玩家）购买行为的趋势分析

上帝保佑所有的投资者和网络游戏的从业人员都踏踏实实、自下而上地进行过这些分析，并做出过详细和缜密的报表，并且至少是基于这些分析才进入网络游戏行业的。否则，整个行业的巨大泡沫，也就显得太夸张和可笑了，至少在我们这些传统行业的人眼里是这样。

也就是说，你们从哪里科学而详尽地，而不是想当然根据几个数字就分析来的，很自信地认为那些征战网络游戏多年的玩家，是否还有“刺激、新鲜”的心理需求，并且一定要在玩网络游戏的过程中映射出来。你们从哪里得来的准确报表和曲线函数告诉你们，我们的玩家依然对不停地PK、杀怪的游戏感兴趣？

还有，你们怎么能够确定，玩家依然能够像以前那样，忠实地购买游戏卡充值，而不是等待一个又一个免费公测娱乐的机会？你们从哪些报表上预测出，新增加的愿意购买游戏的玩家数量比新增加的不愿意购买的玩家数量多？

最后，你们怎么能够那么肯定地认为，这个市场会增长得那么快？是根据什么确定的呢？产品的特性决定行业未来的发展，你们怎么能够确定，刺激、新鲜、时尚的网络游戏，还没有吸引到足够多的爱好它的、并且有实力购买它的网民？你们通过什么真正科学的数据确定，还有大量的，喜欢“刺激、新鲜”、追求“时尚”的年轻人没有跻身到这个同样“刺激、新鲜、时尚”的圈子里来？特别提醒一下，千万别过于相信电信和网络普及发展等数据能够反映出未来网络游戏人群的增长，这个分析必须建立在产品特性、消费心理、消费者购买能力和区域性等因素上。电信的发展增长再快，在整个国民经济中还仅仅只占一小块，并不意味着以前没钱消费网络游戏的人的钱包也增长得很快。

时代在变，消费者的心理也在变，他们的兴趣也在变，他们购买商品的趋势也在变，但愿“楚人涉江”的典故不再集体出现。

这种分析报表上的函数表现，笔者看来至少要有5个以上的变量存在：玩家需求变化A、玩家偏好满足的变化B、购买行为的变化C、总产值的变化D、玩家更替变化（老玩家厌倦、新玩家补充的变化）E、各大公司的销售效应函数F。

其他的不说，仅仅销售效应函数的制订就是一件很麻烦的事情，而且估计大多数游戏公司都没有考虑过。

2.产品状况分析

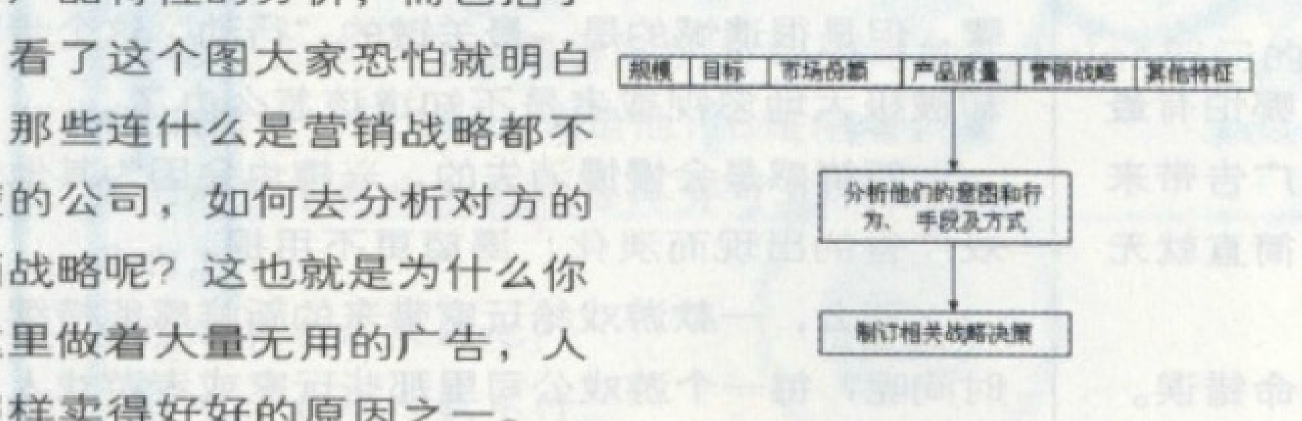
每一个公司都对市场上已有的产品有过详细的分析，这也是游戏公司最擅长的。但还是那句话——时代在变，同时再送给游戏公司一句话：顾客购买的不是你们的产品，而是一种“偏好的满足”。这句话是大凡成功的企业都最清醒地认识到的。

如果觉得这句话很抽象的话，不妨举个例子：以前曾有个行业很庞大，但是很快就衰退了，那就是火柴这个行业。火柴厂的领导者，并没有真正理解这句话，他们以为消费者购买的就是“火柴”。而事实上，消费者购买的只是“火源”，所以当打火机出现后，火柴这个行业就逐渐衰退。

放到网络游戏这个行业来讲，游戏公司的决策者更应该深刻理解这个道理，不同的时代，玩家有不同的“偏好的满足”。

3.竞争状况分析

就我所接触的一些网络游戏公司来讲，很难相信他们准确地对竞争对手进行了分析。千万要记着，这个分析绝对不止包括对对方产品特性的分析，而包括了



看了这个图大家恐怕就明白了，那些连什么是营销战略都不清楚的公司，如何去分析对方的营销战略呢？这也就是为什么你在这里做着大量无用的广告，人家照样卖得好好的原因之一。

笔者在去年本公司销售淡季的时候，应邀为一家泰资公司进入某市建立肉类专卖店进行市场调查和策划制定，几乎天天去某国内大型品牌连锁店内买肉（导致该月家中各种肉堆成小山），本市所有的该品牌专卖店拜访不下10次，和业务同行事先制定好行走路线和目标划分，以各种手段去考察和研究该集团的管理方式、物流渠道以及店面设计标准，分析其漏洞。比如故意拿过期肉去找茬，查看对方事先制定的统一应对措施及监管结构等等。

所以说，坐在写字楼里闭门造车，臆测猜想市场的变化和制定相关的营销手段，是根本行不通的，也是对公司的不负责。

去年笔者去上海一家游戏公司参观，该公司主要由玩家组成，信誓旦旦要赶超网游行业的领头羊。不过把对方当做竞争目标的话，你必须要对目标进行详细分析，特别是对其营销战略进行分析，这是最起码要做的事情。我看这些玩家除了会分析这个领头羊的产品特征外，其他的也就没什么好说的了。

孔子说过一句话，叫做“君君臣臣，父父子子”。大意是做君主的好好做君主，当臣子的好好当臣子，当父亲的好好当父亲，做儿子的好好做儿子，那么家庭和谐啦，国家也稳定了。我看有些游戏公司的想法就很类似这种逻辑上的谬误：我好好把游戏公司弄好，网吧老板都乖乖地推这个游戏，这个游戏就发展起来了。

可能吗？这个道理就和小学时候写的作文一样：如果我们中国人都和铁人王进喜一样，我们国家该多强大啊！

4.分销状况的分析（下一次详述）

5.宏观环境状况分析

这个大部分游戏公司都很清楚，能够影响网络游戏的环境因素大概有三个，一是公安部门是否会针对网络游戏的信息传播特征制订相关的审批法规；二是文化部已经明确表态要对网络游戏实行审批制度；三是全国媒体对网络游戏的态度冷热。

说了这么多，仅仅是营销计划中第二步的一些简单阐述，而营销计划属于营销战略的一部分，营销战略又归属于整个公司的发展战略。

看到这篇文章的业内人士，请问你们的公司是否面对未来激烈的竞争环境，踏踏实实做好了自己的整体发展战略？至少在公司的管理结构方面要做出一些必要的调整吧？别再出现类似这样的滑稽的公司结构图：



记得我在开一个连邦华中地区经销商会议时，某大型游戏公司在宣传他们的新游戏，投影仪上显示了该公司的结构图，大概如上。当时我感觉有一点眩晕，还好，在场的都是来自各地的软件店的店主，属于小型个体户，自然不会对这个结构图产生什么想法。但如果这个结构图出现在某个大型的传统行业（比如手机、PDA、家电等）的招标会或者招商会上，估计会引来一片大哗。

这样的摸棱两可模糊不清的结构划分，只会造成工作人员整体忙忙碌碌，各级经理会议不断，但是效率低下、劳动重复、信息反馈失灵、资源整合低效等状况。

可是，这确实是一个很不错的大型游戏公司，也很有潜力，还算是我遇到过的较为科学的了。

而营销战略的第二块，也是最复杂，更是最实用的一块，就是竞争战略的制订，这也是每个传统行业的产品经理、营销经理最注重也是最难的一块。拿到网络游戏这个行业里来说，竞争战略的分析和制订，也是当前一片混乱的网络游戏行业里的所有公司必须慎重考虑、细致分析，也要灵活根据各部门、特别是营销部门的信息反馈和有效整合来执行的。

针对公司在目前网络游戏行业的地位不同，大致有以下几种竞争战略分析：

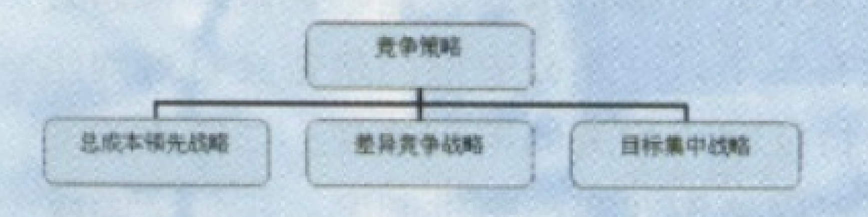
A.市场领先者战略，即市场份额在40%以上，比如盛大；

B.市场挑战者战略，份额在20%到40%之间；

C.市场追随者战略，份额在10%到20%之间；

D.市场补缺者战略，份额在10%以下。

而竞争策略针对拥有不同市场地位的游戏公司，又大致分为以下三种：



这些不同的战略都有详尽的定义和其分支的选择，篇幅所限，留待以后分析。

其实，看看这些战略的划分，再看看目前那些正在进行各种活动和制订推广方案的游戏公司，就能发现很多不合理的地方。比如有的公司明明是一个新进入的竞争者，无论你的背景实力多么强，毕竟在这个行业内仅仅是一个竞争者而已，但荒谬的是这些竞争者所采取的战略居然是“市场领先者战略”，而且做法怎么看怎么像“总成本领先战略”。

比如某著名网络游戏正在热火朝天地搞沿着两条大江大河的活动。先不说这个活动的周期是否已经远远超过了这款本来就为大众所了解的游戏的利益点认知时效，就说这种大型活动的本身性质。要知道，哪怕是传统行业实力再雄厚的厂商，也不敢轻易尝试这样的沿着两条大河跑的活动，因为这种促销活动和广告投放模式，是建立在本身已经是一款正在热卖，或者处于行业领头羊位置的企业才采用的战略选择，大多表现在某某运动会的什么火炬传送赞助、某某拉力赛、某某明星巡回演出等等，比如火炬传送到最后，正好达到一个高潮，尽善尽美。很难想象新进入的竞争者，也要采用这样的战略抉择。只有成熟的、已经占领市场的产品才有能力和实力采用这样的活动形式，否则这种活动只会效果越来越差，直到低潮结尾。

企业的竞争战略，特别注重的就是要结合自己本身的资源，比如已有的品牌。当那些新兴的游戏公司正在苦苦建立自己品牌形象的时候，有些本来已经有自己品牌支撑的公司却相反行事，让人有种千奇百怪不可思议的感觉。

比如有个品牌诉求为“时尚、轻灵、进入XX，生活从此精彩”的门户网站，他们长期以来的各种市场行为，从根本上来说都是围绕着这个品牌形象的塑造来策划。但是他们所代理的网络游戏初始画面却让要人吐血而亡：一个满嘴流着恶心液体的大怪物，这还不够，还要发出野蛮的声音，伸着大红舌头……真难以想象有那么多画面不选非要选这个。这个形象每播出一天，就象征着整个门户网站品牌损失一天。一个代表时尚、轻灵、精彩生活的公司怎么会冒出这样一个不伦不类的代表远古、野蛮、悲惨的玩意？

另一个门户网站也在犯着同样的荒唐错误。该公司的品牌表现为力推“奔腾不息”这个涵义，可是他们游戏部大喊的口号居然是“创造真正奇迹，缔造真正传奇”。这种广告属于典型的网络圈里小聪明式的行为。你是在为谁做广告啊？你背后品牌的强大拉力还不够吗？还要借着竞争者的力量？如果这样的话，那你背后的那个品牌形象的塑造者忙活那么多年，烧那么多钱都干吗了？如果有一款新的减肥产品的广告喊“塑造真正曲美，拥有真实婷美”，你说好笑不好笑？估计曲美和婷美的厂商该背后偷偷大笑，开心有人为他们免费做广告了。

“奔腾不息”表达的形象诉求至少有“独立、自尊、高尚、胸怀广大”等涵义，而那种不惜一切手段公开挖对方墙角的商业运作也实在有趣。比如只要某个游戏的玩家来我这里玩，我们就给你同样的级别还有奖励。同样的道理，这种行为每进行一天，背后长期辛辛苦苦打造的品牌形象就损失一天。

经过仔细的观察，笔者发现采取科学竞争战略的公司（本人已关注的），只有盛大和智冠电子。

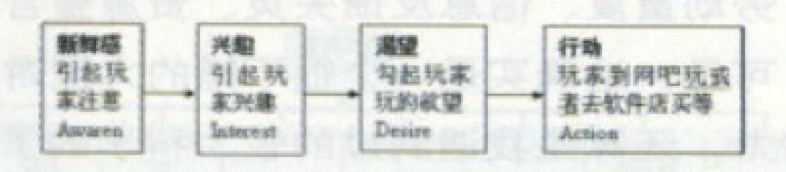
二、渠道的忽略

宝洁公司的销售培训手册上有这么一句话：“世界上最好的产品，哪怕有最好的广告支持，要不是消费者能够在销售点买到它们，简直就销不出去。”

套用在网络游戏上，可以这样讲：世界上最好的游戏，哪怕有最好的广告支持，要不是玩家能够在产品利益点的认知时效（广告带来的）内，能够在网吧、书报亭、软件店、商场内买到它们，简直就无法提高在线人数。

这个道理很简单，但又是网络游戏运营商不停在犯的致命错误。

从游戏产品的特性来看，新鲜、刺激、时尚、娱乐、互动这几大特点是网络游戏在广告上诉诸的要点，也就是说，当一款新游戏推出并打广告后，参照传统的AIDA模型，带给消费者（玩家）的顺序是：



几乎所有的游戏厂商都注意到了前三个，并且成功地激起了玩家从注意、到兴趣、到渴望的三个步骤，但是很遗憾的是，最关键的“行动”这个步骤，却被极大地忽视或者是不知道该怎么办了。

新鲜感是会慢慢消失的，兴趣也会因为其他新游戏广告的出现而淡化，渴望更不用提。

那么，一款游戏给玩家带来的新鲜感能持续多长时间呢？每一个游戏公司里那些玩家或者游戏人出身的管理人员在大把大把花钞票做着广告的时候分析过吗？在广告营销战略方面进行过系统的设计和合理化的执行吗？

这里就要涉及一个广告营销的专门学科了，暂且不提。

我们先假设一款新游戏，在铺天盖地的广告做下

来后，带给玩家的新鲜感是一个月（按照游戏的特性，这个时间实在是太长了！）那么，如果在这一个月内（事先准备），你无法把游戏的客户端安装在国内大部分的网吧内，在大部分的各类零售店里出现不了这些免费赠送的光盘，又怎么能让你的潜在消费者（受广告吸引来的玩家）顺利方便地尝试？要知道现在并不是只有几个游戏的时代了，现在玩家的选择空间很大，一旦他们发现自己并不是那么轻易就能随手尝试的话，比如需要慢慢在网吧的机器上下载并且安装需要消耗大量时间，而且往往会遇到各种阻力（比如网吧管理软件、管理人员等等），又有多少人会去尝试你们推出的游戏？

当广告给他们带来的新鲜感消失后，他们自然就投向新的一个"兴趣"中，或者依然玩着原来的游戏。而且，一旦玩家接受了新的游戏，要想把他们从那个游戏中"抢夺"回来，至少要花5倍以上的广告或者促销代价吧？

试问，到目前为止那么多正在火热宣传的游戏公司，有谁做到了在开始宣传后的一个固定的时间段内，给玩家提供各种尝试的方便？那种产品还没渠道、甚至还没考虑建设渠道的游戏公司，在急不可耐地打出广告的时候，考虑过这些吗？考虑过一旦在一定时间内，玩家无法顺利从渠道服务上得到尝试的Action，这些广告不但白费，而且造成游戏对于玩家的新鲜感大大下降甚至进一步影响整个公司的战略发展计划了吗？

游戏这个产品和传统行业还不太一样，认知时效特别短，至少比IT行业要短得多！所以，渠道是最关键的部分，"渠道为王"不但是IT行业的口号，也是网络游戏行业的未来宗旨。在产品利益点的认知时效内，如果游戏产品的渠道依然没做好或者保持原样，那么这个游戏的前途也就如此了。

当玩家对新游戏的广告开始适应，新鲜感逐渐消失，兴趣和渴望逐渐淡化后，应该怎么办？继续投入广告？继续促销？怎么做才能让玩家跳过AIDA模型的前三步直接走到Action那一步呢？如果要做的话，进行过成本和宣传预算吗？是不是为了早期轻率的广告投放决定造成未来为了吸引玩家跳过前三步而付出N倍的代价？是不是在线人数依然不见增长？或者增长极为缓慢，和事先制订的广告预算模型不符？又或者根本没有设计过公司的广告预算模型呢？

各个游戏公司可以简单计算和总结一下自己到底浪费了多少广告费。这个损失不是简单地由花了多少钱，没达到多少预期目标来计算的，而是不但严重浪费资金，而且以后吸引新的玩家玩你们再次推出的游戏，已经要付出N倍的广告支出了。

而之所以会出现第四步关于"行动"的大纰漏，就在于这个对于传统行业和网络游戏都至关重要的环节——渠道。

很简单，只有健全有效的渠道，才能做到这点。特别是游戏公司，所有的包括广告、促销、公共关系、产品等都要结合渠道来制定相关的发展计划。

有一次笔者在和一个台湾省来的游戏公司的E-sales部门的人聊天时，有类似这样的一段对话，A是他，B是笔者：

B：你们的那个游戏做的广告阵势可真不小啊。

A：是啊。

B：可惜效果不是很好吧？

A：……对，在线人数不行。

B：这是为什么啊？做了那么多广告，还请了明星什么的。

A：游戏品质的问题。

B：游戏品质？

A：是啊，游戏品质不行，所以要推新的。

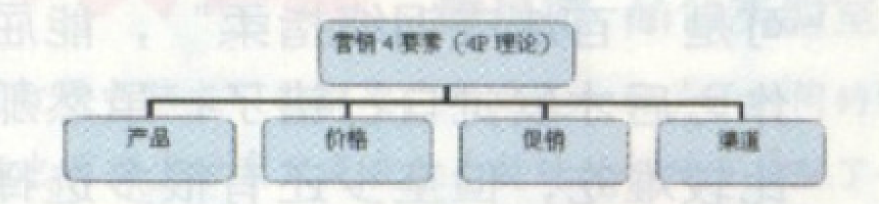
B：……游戏品质不是决定性的吧？我看《传奇》的品质就不是那么高。

A：品质还是决定性的。

B：哦……

现实中，这个游戏公司的那款产品，在我去过那么多城市的网吧内，没有一个电脑桌面上有图标的。当在线人数不行时，就如同传统行业里销售曲线一直下滑的情况，首先要咨询的就是营销渠道，其次才是分析产品。

在这里，希望游戏公司的管理人员赶快补习一下现代营销学的基本知识。



注意看：营销的整体效果取决于4P的结合程度。根据木桶原理，即木桶盛水的多少取决于木桶的最短边，而非最长边。那么，营销效果的高低实际上是取决于4P中最弱的方面，而非做得最好的方面。

也就是说，无论你的促销活动、广告等铺天盖地、夸张非凡，各种炒作层出不穷，吸引了无数人的眼球，但这只是营销结构的一部分，而真正决定营销效果的，是最弱小的那一环，对于大多数游戏公司来说，那就是——渠道。

相信大多数烧过钱或者正在烧钱的游戏公司明白这个道理时，已经开始计算自己浪费过多少钞票和做了多少耽误时间和精力的无用功了。

也许这正是那些公司最迷茫和困惑的地方：为什么我们不停地烧钱做广告，进行各种善意或恶意的炒作甚至把民族主义都拿来使了，但在线人数就是上不去？原因就在于对营销知识的缺乏和渠道的忽略。

当今，唯一一个渠道、促销和产品都结合的最好的，就是盛大。他们是把一款品质普通的产品，用最起码很合理的营销方式，把产品的潜能最大限度放大，放大到今天的位置。

有人用时机、运气等来解释盛大的发展，从根本上来讲，这些都是错误的。正确的评价和总结他的唯一方式，就是先从他出色的营销角度来看问题。

让任何一个经历过传统行业激烈的"肉搏战"的营销人来解读盛大，都会只有一句话：

"用很一般的传统营销战略和营销手段，如狼入羊群一般，战胜了大批幼稚的游戏人（这些游戏公司连基本的营销学道理都不了解，更没有适应新环境的经验）。如果他们的产品再出色一点、再丰富一点的话，羊就被吃完了。"

编辑导语

到吃午饭的时候了——我停下手中的工作，但却一点也高兴不起来。

在上大学时，曾经揶揄地称食堂的饭为“饲料”，毕业后曾对人说在吃饭方面本人可是“百炼成钢绕指柔”，能屈能伸。但工作之后才发觉自己错了：虽然那个时候的饭比较难吃，但至少还有很多选择，可以试着挑选味道相对比较好的；而现在面对统统一模一样的盒饭，我发现，其实不如意还在次要，没有选择才是让人最无奈的。

——于是有了和冰河一起出去吃中饭的经历。那天中午，坐在餐厅的餐桌旁，身边是窗外斜斜洒下来的阳光。在初春乍暖还寒的日子里，能享受到这种阳光真是幸福，特别是在饥肠辘辘的时候。我们一起回忆着各自在学校里挥洒的时光，冰河眯着眼睛对我说：其实人就是这样，总是留恋过去的东西，失去了才觉得可惜。现在的游戏越做越漂亮，越精致，但是我们却怀念当初在红白机上消磨的日子。大概，那个时候不仅仅代表着快乐，还因为那是我们青春的时光。

“不过我们现在也没有老啊，只不过不再那么悠闲而已。”我对他说。无论是记者还是编辑，每个人整天都忙碌于各自的栏目，只有当截稿之后，松口气的那一刻，才发现春天已经接近我们的身边了。可是我至今还穿着厚厚的毛衣，可恨的是即使这样我还是无可避免地感冒了。还是身体重要啊，所以我要加强营养，多吃，多吃，多吃……

正当我浮想联翩之际，忽然发现了冰河引诱我这般沉浸于遐想的真实用意：就在我一恍惚的工夫，他已经快把送上来的水煮肉片吃光了……哈哈哈，还是和大学里一样呢。

风行水
waterwind@popsoft.com.cn



告别的年代 失色的回忆？

新系统下经典老游戏重玩全攻略（上）

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 炎枫

编者按：无需再为过去那些经典的游戏立碑作传，对于老玩家，它们的意义已不仅是打开电脑之门的钥匙，而更是一种关于时间的回忆——如果你是跟随着《大众软件》一同走过这段年代，这种记忆也许会更深刻。当然现在也有不少玩家只是在某个特殊的情况下接触了一些老游戏，尽管它们可能已无法发声、更缺乏华丽的动画，然而精彩的情节与对白、严谨的设计与画风，仍有可能给你一种特殊的吸引力。不过游戏毕竟还是属于应用软件，凡属应用软件就必须严格遵守其所在操作系统制订的规则。因此，当微软年复一年推出新操作系统的同时，无数的软件在新规则下结束了曾经辉煌的时光，这里面当然也包括了大量的经典老游戏——是的，无需为它们叹息，因为永远有更好的软件、更精彩的游戏不断出现。只是，过去的这些真的已经成为——告别的年代，失色的回忆？你不妨带着这样的疑问来看这篇文章。

“新”与“老”当然是相对的，不过在开篇之前有必要确定我们的讨论范畴，这里的“老”是指为Win98之前的操作系统，包括DOS和Win32/95，而新系统则是指Win98/2000/XP。毫无疑问，有很多老游戏都很值得我们来重温，但重温的方法也各异，有的人会去买例如奔腾133的“老爷级”机器，专门用于玩老游戏；不过老PC也不是谁都能买到的，而且为了玩老游戏真愿意如此大动干戈，也算是骨灰级玩家了。于是典型的解决方法是采用多系统，其中有一个系统装上MSDOS 6.22+Win32或Win95，不过这种方法也会碰上新显卡、声卡与老游戏不兼容的难题。

实际上，大部分用户都会在现有系统上尝试老游戏，在这方面，使用Win98的用户似乎比WinXP的用户拥有更多的笑容（越“老”越好？这是否准确，还请参见后文）。除了一些兼容性非常好的游戏，大部分已不可能运行，而所谓兼容性好的游戏也基本上不可能听到游戏原声。那么，要实现完美的重温效果，是否注定要调整硬件、注定要安装多系统呢？经过笔者的一番艰苦探索，发现并不是这样，大部分的老游戏在新系统下仍旧可以找到合适的解决方案。

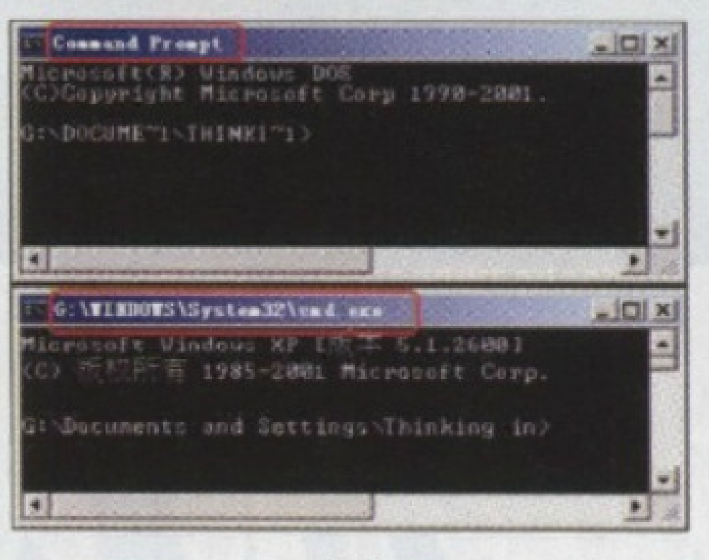
一、DOS游戏的重玩

在大家所碰到的经典老游戏中，DOS游戏无疑占有绝对多的比例。然而辛辛苦苦找出来的游戏，当在视窗下双击主运行程序时，却会出现各种莫名的情况。在Win98下还好一些，好歹能让你看到出错信息（当然一般情况下这个出错信息我们都弄不明白），至于Win2000/XP，往往是黑色屏幕一闪而过，一些情况下还会出现访问地址非法的提示，总之会让人不明所以。

然而这种种不能正常运行的情况并不完全是因为新系统与老游戏不兼容的缘故，熟悉DOS的用户都知道，DOS是一个开放的系统，其软件操作并不像Windows下那样多数是“傻瓜式”，特别是DOS下的多媒体软件（例如游戏）要正常运行，往往需要对运行环境作特殊的设置，如果只是“双击”，当然不符DOS“风格”了。因此一款DOS游戏在新系统下不能重玩，实质是兼容与设置两方面的问题均可能有，这也提示了我们解决问题的一些思路。

由于在不同系统下，DOS游戏运行的环境大不一样，因此在下文中，将主要讲述WinXP下的解决方案，之后回到Win2000和Win98环境下，探讨重玩的方法。这样行文还有一个原因：事实上从Win98到2000再到XP，操作系统对DOS的兼容性是不断提高的，这恰与我们想像的相反——这一点很快就能从下文中看出。

（一）WinXP下DOS游戏重玩的方案


图1

WinXP在DOS支持上和Win2000有许多共性，因此本段涉及的许多内容都适用于Win2000，不过毕竟二者还是存在着一些区别，因此将在本段之后讲述Win2000所不同的地方。而Win98虽与WinXP相差过远，但一些原理性的东西亦是相通。

首先需要简单了解一下WinXP下DOS命令运行的环境，大部分熟悉这个系统的用户都会认为，所谓有DOS环境当然是Cmd.exe的命令行运行窗口，实则不然，Cmd.exe提供的是对系统中所有类型程序的支持，包括32位和16位；而真正的16位DOS命令运行窗口需要由Command.exe提供，在WinXP中这个文件位于系统盘\Windows\system32目录下，图1是Cmd和Command运行窗口的比较。

不过无论是在Cmd窗口下执行16位DOS命令，还是直接打开Command窗口，实际上都是由一个名为NTVDM.exe的进程提供NT下的DOS虚拟机支持（NT Virtual DOS Machine，简称NTVDM）。因此可以说WinXP已完全摆脱了对16位DOS的依赖，此系统上所谓的DOS程序运行环境不过是一个完全虚拟的PC机！理解这一点很重要，因为这预示着这个虚拟的“PC机”与你真实的硬件毫不相关，所有的硬件环境都是虚拟出来的，因此能够实现更好的兼容性。

虚拟机是怎样模仿真实DOS系统的启动过程呢？熟悉DOS的用户都会对Config.sys和Autoexec.bat这两个文件有难言的欣喜与痛苦——它们对系统的配置实在太为重要，在DOS启动时，首先会按Config.sys配置驱动，然后再执行Autoexec.bat中的命令。在NTVDM中还能不能找到它们的身影？既然说是“真实虚拟”当然应当是有的：它们默认位于Windows\system32下，只不过名字已稍作改动，分别为Config.nt和Autoexec.nt。你可以用记事本打开这两个文件进行编辑，不过在编辑之前最好进行备份，以防不测。

理解了这些之后，我们就可以开始尝试解决实际问题了。

1.内存问题的解决

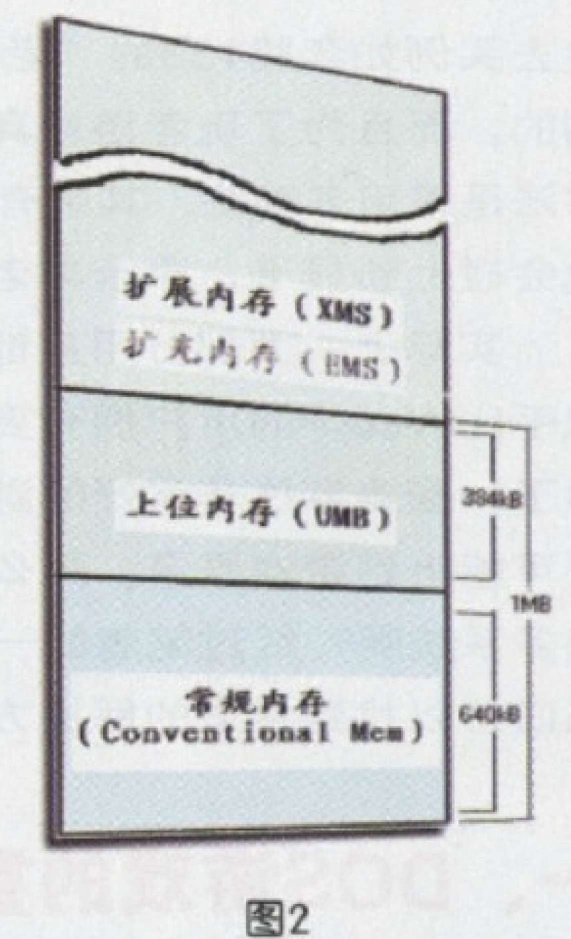


图2

大部分老游戏不能正常运行的原因都是由于内存“不够”所导致，没有从DOS时代走过来的用户肯定会对“不够”二字极尽怀疑，事实上正是不够。DOS有一套独有的内存使用方案，这个方案实际上较复杂，但对问题的解决至关重要，不过我们这里不必了解得一清二楚，因此用简单的图文说明如下（如果觉得生涩，可以先跳过这一部分，看到后面的例子不明白时再回过头来看）：

如图2所示，如果不加载特殊的内存管理工具，DOS最多只能识别1MB的内存，而这1MB，有384kB将被保留给诸如系统、硬盘控制器、显存等使用，称为上位内存（Upper Memory Block，简称UMB），剩下的640kB称作常规内存（Conventional Memory），

关于DOS……

※重要的DOS概念

当前目录：也就是DOS提示符“>”之前的路径名，由于DOS是命令行模式，在进行任何操作之前，你都要很清楚你在什么位置，你所要操作的对象相对你在什么位置。

绝对路径和相对路径：绝对路径是指由盘符号开始描述的文件或目录位置，如“h:\dosgame\zgc”；相对路径则是相对于当前目录而言的位置，如“..\rich3”，其中“..”表示上一级目录，此外用“.”表示当前目录。

批处理文件和程序文件：.exe和.com文件是已经编译好的二进制程序文件，其特点是操作系统可直接交给CPU执行；而.bat批处理文件实质上是文本文件，必须由操作系统对其中的命令逐行解释并执行，当然批处理文件中的命令也可能很复杂，包含有判断和跳转指令。批处理文件最重要的作用是可将众多的程序文件组织起来，使它们按照一定的意愿逐个运行。

※玩DOS游戏必知的几个DOS命令

X:——更改当前目录的盘符到X盘下。

DIR——查看当前目录下的文件和子目录，使用参数“/w”（和dir之间有空格隔开）可在一屏中查看更多的内容。

CD——Change Directory的缩写，即改变当前目录，其后可跟相对路径，也可跟绝对路径，但目录不可以跨盘符改变。

TYPE——显示其后所跟文件的内容，此文件一般为文本类型，如“type play.bat”。

这640kB可不是全部空余的，系统启动后就会被占用一部分，这样一般程序只能利用常规内存的剩余（Free）部分了，理解这一点非常重要。

然而虚拟机所提供的的内存容量绝对超过1MB，这部分被称作扩展内存，由于在使用上必须服从扩展内存标准（eXtend Memory Standard），而被简称为XMS，要使用XMS就必须在Config.sys（现在是Config.nt）中加载Himem.sys驱动程序。当然扩展内存最底层，靠近刚才所说的那1MB的地方，有近64kB的容量，DOS不使用XMS标准即可访问，这一内存区域被称为高端内存区（High Memory Area），DOS经常会将自己的一部分驻留在此区域（MS-DOS resident in High Memory Area），以将常规内存尽量空出一些给应用程序使用。

最后一个扩充内存EMS（为Expanded Memory Standard的缩写）的概念非常重要但又比较难理解，简单来讲它是CPU的欺骗者：CPU"看起来"它是在UMB中（在1MB内，可自由使用），而实际上它在XMS中，是XMS的一部分或全部，这样程序就能够有效地使用1MB以外的扩展内存了。不过要使CPU能识别扩充内存，需要在Autoexec.bat（现在是Autoexec.nt）中装载扩充内存管理器EMM（Expanded Memory Manager），在DOS下一般是用EMM386.exe。这里需要说明，由于EMS占用了XMS的空间，所以XMS的可用（Available）部分会减少。旧DOS是一个非常自由的系统，在上面运行的游戏可自由决定是否使用EMS，甚至还会决定要多少EMS，否则就……嘿嘿，罢工。

从以上看来，与我们的话题密切相关的有两块内存：常规内存和扩充内存，这两个也恰巧是无数DOS在新系统下运行的"杀手"，好在我们现在已知已知彼，可以开战了。以下实例均在WinXP Pro SP1版本下进行。

（1）扩充内存EMS的正确配置

实例1：《中关村启示录》

在游戏的安装目录h:\dosgame\ZGC下有一个Play.bat的批处理文件，双击即可执行，然而如此执行的结果却是黑色窗口一闪而过——不过这么出名的游戏怎能轻易放过，一定得探个究竟才是。于是在Play.bat对应图标上点击右键，选择"编辑"，系统会调用记事本打开文件，看到其中有两条命令：runqbj和go，分别对应同一目录下的Ruqbj.com和Go.bat，显然Go.bat还是一个批处理文件，用记事本打开后发现其中又有3条命令：univbe、game和univbe/u，这3条对应两个可执行文件：Univbe.exe和Game.exe。为了找到原因所在，笔者将逐条执行runqbj、univbe和game命令。

在"开始"→"运行"对话框中输入"command"并回车，在打开的Command窗口中改变目录到游戏安装目录，逐条输入3行命令，当执行完Univbe后，提示

图3

找不到所支持的显卡（图3），暂时不去理会，执行完最后一条命令Game，在屏幕上看到一行字：EMS memory manager not found（找不到EMS内存管理器）。难道是因为WinXP的NTVDM默认就不加载EMM吗？

事实正是如此。在前面提到的Config.nt文件里关于EMS的说明中，笔者发现这么一段话（图4）：EMS的大小将由Pif文件决定，这个Pif文件要么是DOS程序的快捷方式，要么默认为系统盘Windows目录下的_default.pif，如果在Pif文件的设置中EMS被设定为“0”，则EMM将不会加载。

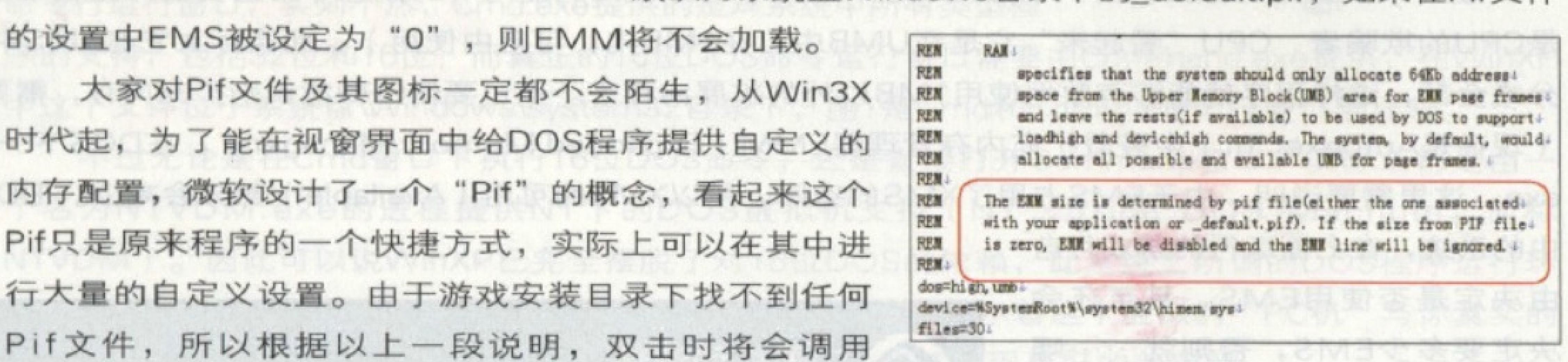

REM RAM:
REM   specifies that the system should only allocate 64Kb address
REM   space from the Upper Memory Block(UMB) area for EMM page frames
REM   and leave the rests(if available) to be used by DOS to support
REM   loadhigh and devicehigh commands. The system, by default, would
REM   allocate all possible and available UMB for page frames.
REM
REM   The EMM size is determined by pif file(either the one associated
REM   with your application or _default.pif). If the size from PIF file
REM   is zero, EMM will be disabled and the EMM line will be ignored.
REM
dos=high, umb
device=%SystemRoot%\system32\himem.sys
files=30

图4

大家对Pif文件及其图标一定都不会陌生，从Win3X时代起，为了能在视窗界面中给DOS程序提供自定义的内存配置，微软设计了一个“Pif”的概念，看起来这个Pif只是原来程序的一个快捷方式，实际上可以在其中进行大量的自定义设置。由于游戏安装目录下找不到任何Pif文件，所以根据以上一段说明，双击时将会调用_default.pif中的设置。于是我们找到_default.pif，并在其上点击右键选择弹出菜单中的“属性”（图5），在打开的对话框中点“内存”标签卡，发现里面的EMS赫然设为“无”（图6）！《中关村启示录》运行需要EMS支持，这样设置当然会出错。而刚才运行的Command.com也符合这一原则，其属性对话框的内存页与图6完全相同。



图5

图6

那么解决方法你一定已经想到了，由于WinXP无法对.bat文件配置内存，所以你可以：1.修改_default.pif属性中的内存配置；2.修改Command.com的内存配置，并在其窗口中运行Play.bat。但修改_default.pif文件显然不可取，因为这个文件将会是所有DOS程序的默认Pif配置文件，有一些程序并不需要EMS，有的甚至只要有EMS就不能运行。那我们试着把Command.com内存配置中的EMS和XMS两项均调为“自动”（图7），再次运行Command窗口，同上找到安装目录并输入“play”命令，回车之后惊喜的看到了游戏的开始画面（图8）。

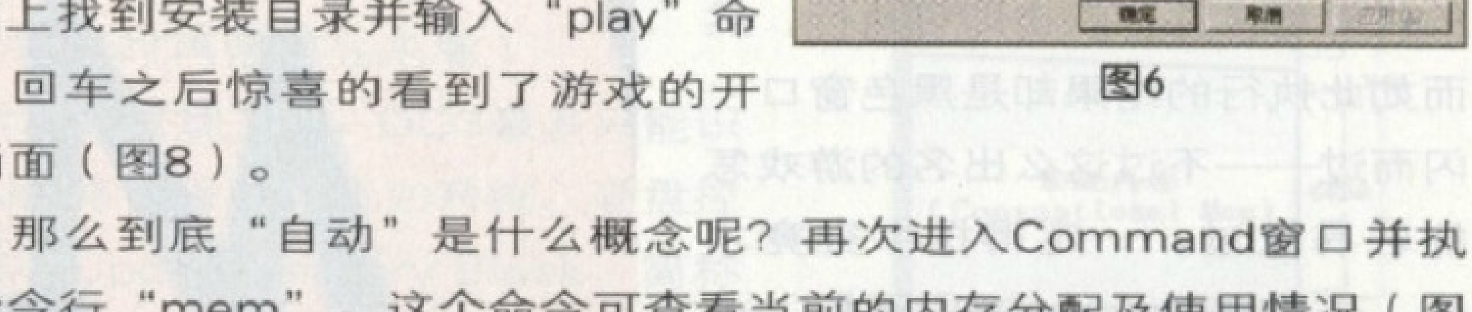


图7

那么到底“自动”是什么概念呢？再次进入Command窗口并执行命令行“mem”，这个命令可查看当前的内存分配及使用情况（图9），原来“自动”默认为分配4MB的EMS和19MB的XMS（其中只有15MB是可用的）。这里顺便说一下，显示的第1行就是前面所说的640kB常规内存，第3行非常重要，表示NTVDM启动后常规内存剩下的空间，当然也就是最大可执行程序的大小了（Largest executable prograram size）。



图8

图9

不过每次从Command运行再找到Play.bat仍显麻烦，其实有更简便的方法，由于Play.bat文件中第一行runqbj（qbj？求伯君？呵呵）对应于Runqbj.exe（记住不是.bat文件），于是在Runqbj.exe的文件图标上点右键并进入“属性”设置，将其中的内存页同图7设置（当然也可将EMS

设置为4MB以上的数值），确定后会在当前目录下生成Runqbj.pif文件，之后双击Play.bat即可顺利进入游戏。

巩固：《三国志Ⅳ》

在游戏安装目录San4下有两个运行文件：san4.com和san486.com，显然后一个是针对486机器设置的，运行它将拥有更高的游戏性能。然而点击后能顺利进入KOEI开始画面，但之后就屏幕一闪，并显示出一行字：Not Enough Memory（缺乏足够的内存），此时你应当对"不够"二字有所领会了，由于是直接双击，故猜想仍是EMS的问题。依上法设置san486.com的EMS为自动，即可顺利进行游戏（图10）。


图10

反思及总结：这类问题的出现比较集中，因为直接双击可执行文件，所启动的NTVDM默认不支持EMS。对于.exe和.com文件，直接在属性中设置好EMS即可，若是.bat文件，则需参考上述间接修改方法。

（2）常规内存的正确配置

实例2：《龙骑士4》（Dra4）

这款游戏由ELF出品，以情节设计的巧妙赢得了不少玩家的欣赏，我们看能不能在WinXP系统下正常运行。首先必须根据游戏说明其安装在C盘根目录下，进入安装目录c:\dra4，双击执行其中的Play.bat，出现的情况仍然是黑屏的一晃而过。于是按照实例1中的方法用记事本打开Play.bat，发现其中只有一行：dra4 start.mes H × C，这是一个带参数运行的命令，主程序是dra4，不过却在安装目录下发现了两个可执行dra4文件：dra4.com和dra4.exe，这里你需要知道.com文件执行的优先度高于.exe。于是对dra4.com的属性进行修改，将EMS设为8192kB。可是和我们的意愿相反，双击Play.bat后还是黑色窗口一闪而过……

于是回到刚才讨论的内存知识中来，除了EMS，还有一个内存杀手就是常规内存。还记得上面图9中的"最大可执行程序大小（Largest executable program size）"吗？有没有可能581 120字节的内存仍不够dra4.com使用

```
Command Prompt - mem /c |more

Conventional Memory :

  Name          Size in Decimal       Size in Hex
  ----------    -------------------   -----------
  MSDOS          12192   ( 11.9K)        2FA0
  KBD             3296   (  3.2K)         CE0
  EMM              176   (  0.2K)          B0
  HIMEM           1248   (  1.2K)         4E0
  MOUSE          13120   ( 12.8K)        3340
  COMMAND         3728   (  3.6K)         E90
  DOSX           34720   ( 33.9K)        87A0
  COMMAND         4432   (  4.3K)        1150
  FREE             112   (  0.1K)          70
  FREE          582064   (568.4K)       8E1B0

Total  FREE :   582176   (568.5K)

Upper Memory :

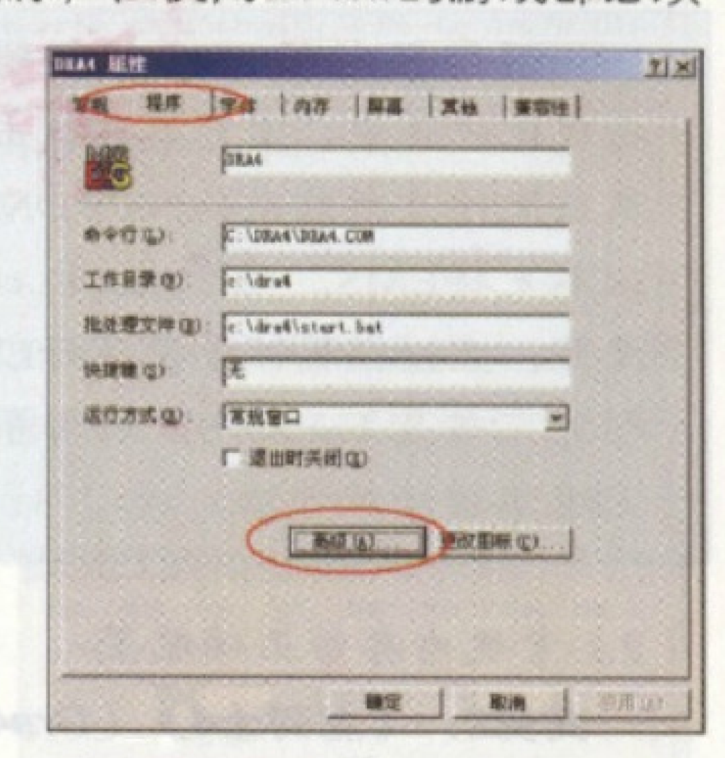
  Name          Size in Decimal       Size in Hex
  ----------    -------------------   -----------
  SYSTEM        258032   (252.0K)       3EFF0
  MSCDEXNT         464   (  0.5K)         1D0
-- More --
```

图11

呢？不妨试着从常规内存中清理出一些空间来。

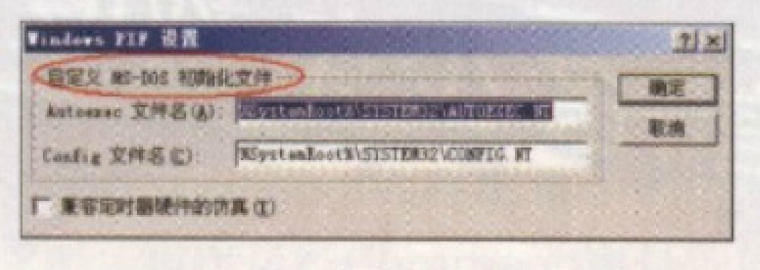
这里我们需要先查看NTVDM默认启动时都加载了哪些程序，仍然在“运行”对话框中输入“command”打开DOS命令行窗口，在其中键入“mem /c |more”命令分页查看当前内存的详细利用情况（图11，熟悉DOS的用户会问为什么不用“/p”参数，因为这个参数在NTVDM中已不被支持，只好用“|more”代替）。从图中可以看到常规内存（Conventional Memory）中有几个大头：MSDOS、MOUSE、DOSX，尤其是DOSX，居然占尽了33.9kB的空间，要知道常规内存中可是寸土必争啊。

实际上DOSX是NTVDM为支持DPMI（Dos Protected Mode Interface，DOS内存保护模式接口）类型程序而执行的命令。保护模式可以让程序获得更多的内存资源，但使用DPMI的游戏都必须附带一个DOS扩展程序，这个程序一般为DOS/4GW v1.96，文件名为DOS4GW.exe，所以游戏是否需要DOSX支持，只需查看其安装目录下是否有DOS4GW.exe文件即可。

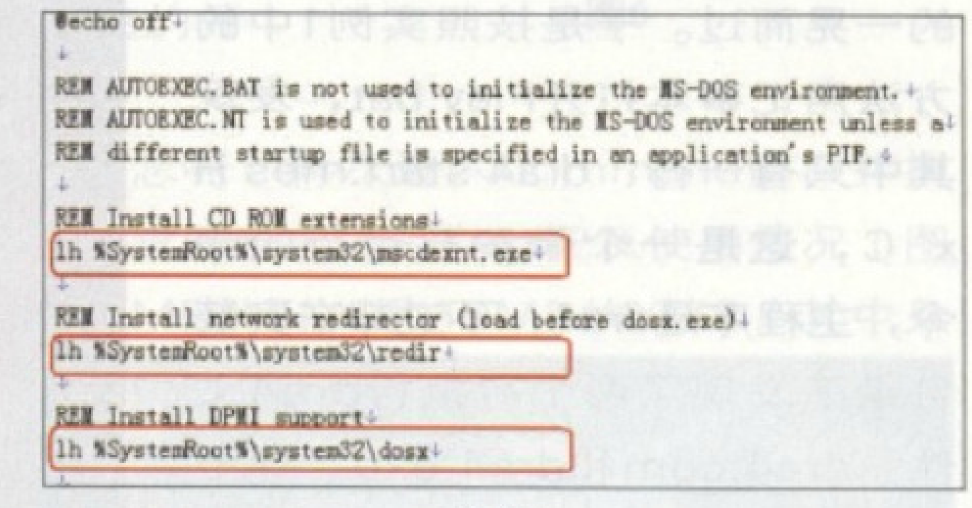

图12

显然在Dra4目录下并没有发现DOS4GW.exe，故判定这33.9kB的DOSX运行空间完全可以释放出来，那么通过什么方法呢？还记得刚才提到的Autoexec.nt和Config.nt吧，笔者刚才说这是两个让人悲喜交加的初始化文件，那么看一下在这里它们能给我们带来什么样的喜悦。

由于这两个文件对整个NTVDM系统非常重要，所以修改时要小心，当然可以备份，不过最好的方法还是使用Win2000/XP提供的自定义初始化文件功能。首先把Autoexec.nt和config.nt从System32下拷贝到c:\dra4目录下，之后找到dra4.com文件，依上法进入属性对话框，在程序标签页中点击“高级”按钮（图12），在弹出的Windows PIF窗口中重新指定专用初始化文件（图13），将二者的位置分别修改为“c:\dra4\autoexec.nt”和“c:\dra4\config.nt”并两次“确定”。


图13

接下来我们要对这两个自定义的初始化文件进行修改。使用记事本打开Autoexec.bat，可以发现里面有一大堆以“REM”开头的文字行（表示这一行是注释，不会被执行），值得注意的是有3行lh命令（图14），这是将其后程序尽量（不一定成功喔）加载到上位内存的命令，这里的mscdexnt.exe、redir和dosv分别提供了NTVDM对光驱、网络（还可以玩经典游戏的网络版！）以及DPMI的支持。这个例子中由于三者都无需使用，因此在这3行前面分别加上“REM”以表示取消（实际上去掉DOSV就足够了，这里干脆一不做，二不休）。编辑完成之后记得保存，然后回Dra4目录，双击Dra4.com，你会发现果然是一击奏效（图15），需要提醒的是，在修改Autoexec.nt的同时仍需配置好Dra4.com的内存参数，特别是EMS。



```
@echo off

REM AUTOEXEC.BAT is not used to initialize the MS-DOS environment.
REM AUTOEXEC.NT is used to initialize the MS-DOS environment unless a
REM different startup file is specified in an application's PIF.

REM Install CD ROM extensions
lh %SystemRoot%\system32\mscdexnt.exe

REM Install network redirector (load before dosx.exe)
lh %SystemRoot%\system32\redir

REM Install DPMI support
lh %SystemRoot%\system32\dosx
```

图14

图15

反思及总结：这个例子中并不需要DPMI的支持，但若是碰上了既需要DPMI，同时又得不到常规内存的游戏怎么办？我们还是有办法的，只需修改Config.nt文件，在其中加入一行“EMM = RAM”。这样配置后MOUSE和DOSX等程序会部分或全部从常规内存中移到上位内存中，从而获得大量的常规内存（图16，这是修改后用“mem /c |more”命令进行查看的结果，可见DOSX已进入

上位内存，而可用常规内存也达到了615.3kB之多）。最后需要说明，EMS和可用常规内存显然存在潜在性的资源争夺，系统之所以不将EMS默认设为“自动”，原因在于设置EMS后，一些原来驻留在上位内存的一些程序就会被赶到常规内存中去，从而导致可用常规内存减小，所以应根据DOS程序需要选择是否使用EMS。

```
Command Prompt - mem /c |more

Conventional Memory :

  Name                Size in Decimal          Size in Hex
  -------------    ---------------------     -------------
  MSDOS               12192      ( 11.9K)          2FA0
  KBD                  3296      (  3.2K)           CE0
  EMM                   176      (  0.2K)            B0
  HIMEM                1248      (  1.2K)           4E0
  COMMAND              3728      (  3.6K)           E90
  COMMAND              4432      (  4.3K)          1150
  FREE                  112      (  0.1K)            70
  FREE               629936      (615.2K)         99CB0

Total  FREE :        630048      (615.3K)

Upper Memory :

  Name                Size in Decimal          Size in Hex
  -------------    ---------------------     -------------
  SYSTEM             176112      (172.0K)         2AFF0
  MOUSE               13120      ( 12.8K)          3340
  MSCDEXNT              464      (  0.5K)           1D0
  DOSX                34720      ( 33.9K)          87A0
-- More --
```

图16

2.声音及其他兼容问题的解决

从上述说明来看，内存问题在WinXP下只能算作配置方面的难题，而本段涉及的才真正是兼容问题。首先要说明这里的声卡并不是指你真实机器上的声卡，而是NTVDM所模拟出的声卡。

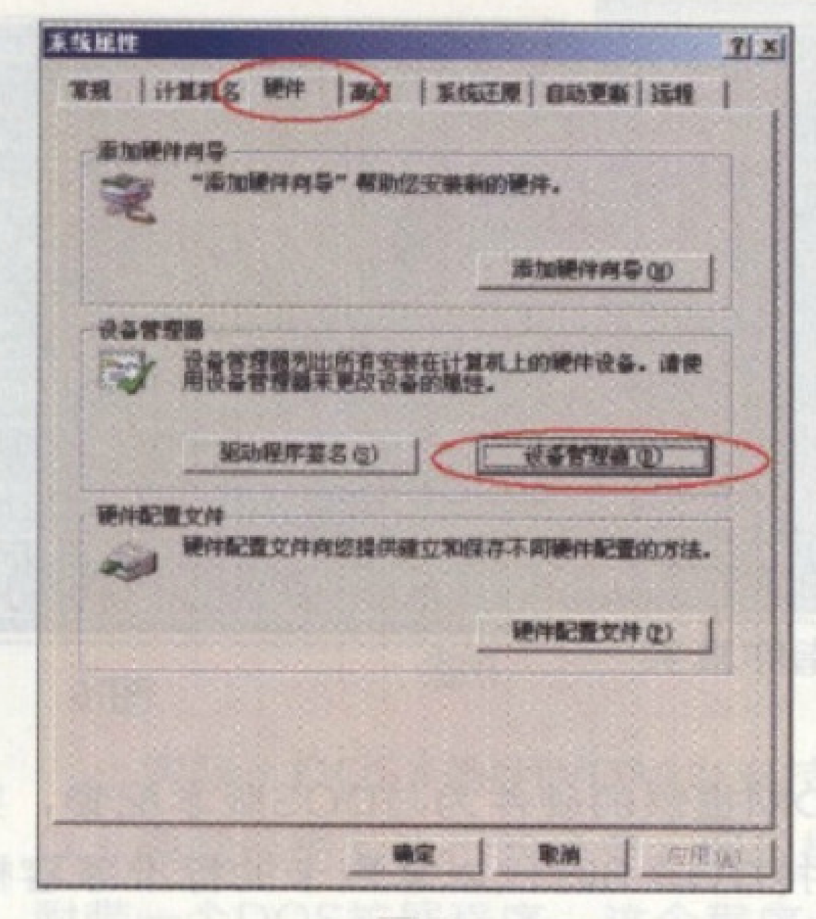
从WinNT到Win2000，所虚拟的DOS版本都是5.0，而NTVDM提供的硬件为与DOS版本配套，实质上“配置”相当低，这样对DOS游戏的支持也很差，最关键的是，它不支持DOS 6时代以来声卡的标准兼容模式——Sound Blaster。但WinXP在这方面则有所突破，其提供的NTVDM中直接内建有对Sound Blaster 2.0的支持，对DOS程序的兼容性将会好很多，此外WinXP继承了Win2000中对鼠标、光驱、网卡和DOS/4GW的默认驱动。

不过WinXP提供了声卡支持，是福亦是祸：虽然安装有声卡，但却只能提供2.0支持，大部分DOS程序都支持Sound Blaster 16，这样就可能存在潜在冲突。好的情况下程序尽管检测不到声卡，仍会正常运行，但有的游戏则可能会直接崩溃。

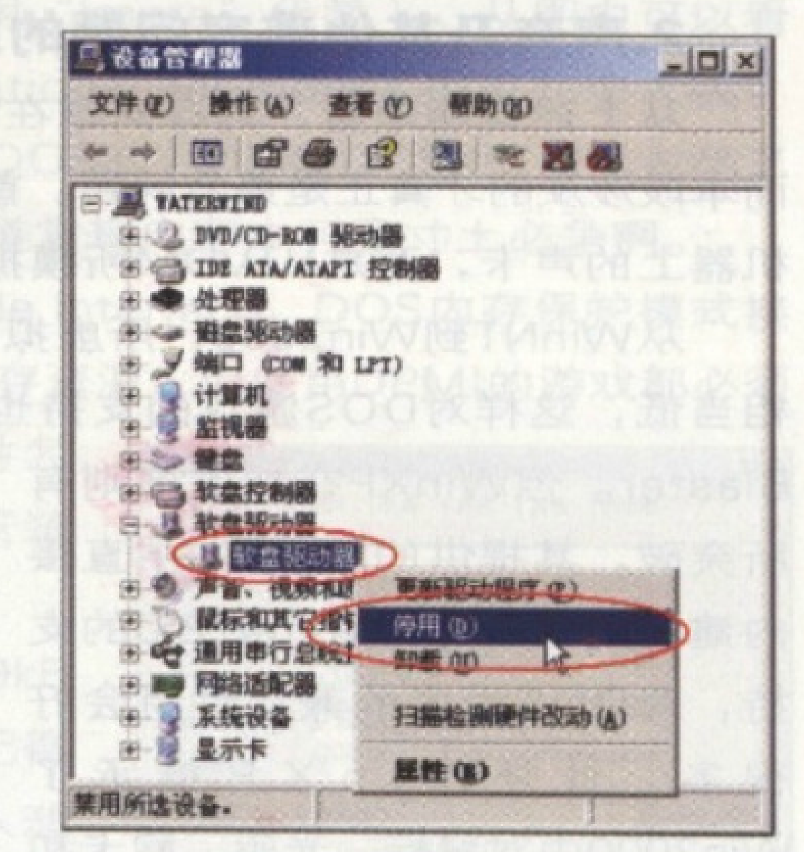
此外，在WinXP中还有可能存在其他一些兼容问题，例如程序不能对软驱进行任意设置等，在下面这个例子中会有全面的反映。

实例3：《大富翁3》

这可是DOS时代最受MM喜爱的游戏，即使是今天玩起来还是兴味盎然。然而到该游戏的目录c:\rich3下双击执行Play.bat，系统经过一番折腾甚至看到了开头的SoftStar动画，最后仍给了一个静止的黑屏——没关系，我们已经习惯了。于是用记事本打开Play.bat看个究竟，发现里面有一行命令是“subst a: .”，熟悉DOS的用户知道这条命令用于把当前目录映射成A盘，游戏将把A盘当作CD-ROM。这当然会导致兼容问题，因为虚拟机是不可以直接访问硬件的，WinXP控制下的软驱当然也不能轻易映射。


图17

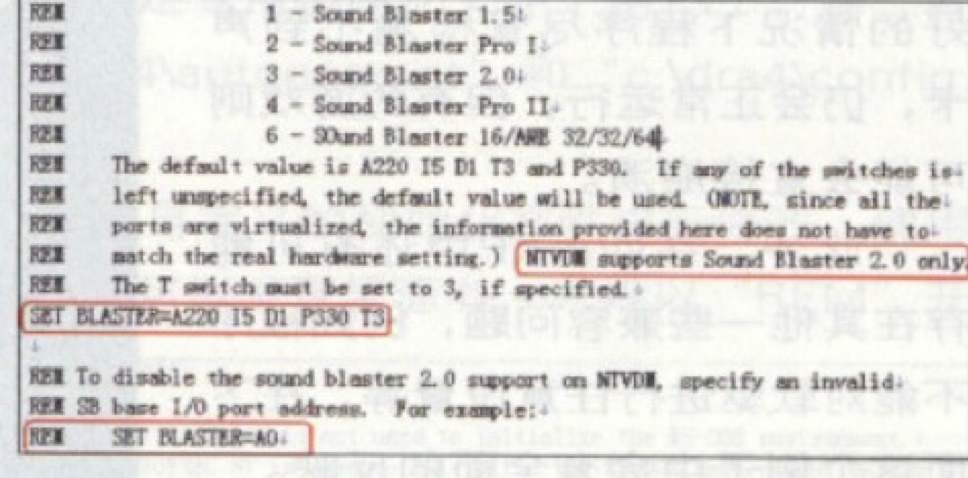
于是想到可以将软驱先行屏蔽，好在WinXP可以不重启即停用软驱。在“我的电脑”上右键选择“属性”打开系统属性对话框，依次选择“硬件”→“设备管理器”（图17），在打开的设备管理器中展开“软盘驱动器”，右键单击菜单下的“软盘驱动器”并选择“停用”（图18，游戏结束后别忘了重复此过程并在这里选择“启用”）。确定之后回到rich3目录，再次双击Play.bat，结果发现已经能进入开始画面（图19），但只要选定人物并开始游戏，整个NTDVM系统就会崩溃——是全线崩溃，结束任务后连Command.com也无法运行，只有重启才能解决问题。


图18

这让笔者迷惑了一阵，不过由于能够输出视频，则问题很有可能出在NTDVM虚拟出的声卡上。于是用记事本打开System32下的Autoexec.nt，文件的最后一部分是对内建声卡的描述（图20），正如前面所言，这里说明WinXP的NTDVM只提供对Sound Blaster 2.0的支持。在文件的最后，说明可将此声卡屏蔽，于是按照说明，在“SET BLASTER=A220 I5 D1 P330 T3”一行前加“REM”注释，同时去掉“SET BLASTER=A0”一行前的“REM”。再次双击Play.bat，果然顺利进入游戏画面（图21）。



图19


```
REM          1 - Sound Blaster 1.5
REM          2 - Sound Blaster Pro I
REM          3 - Sound Blaster 2.0
REM          4 - Sound Blaster Pro II
REM          6 - SOund Blaster 16/AWE 32/32/64
REM    The default value is A220 I5 D1 T3 and P330.  If any of the switches is
REM    left unspecified, the default value will be used. (NOTE, since all the
REM    ports are virtualized, the information provided here does not have to
REM    match the real hardware setting.) NTVDM supports Sound Blaster 2.0 only.
REM    The T switch must be set to 3, if specified.
SET BLASTER=A220 I5 D1 P330 T3

REM To disable the sound blaster 2.0 support on NTVDM, specify an invalid
REM SB base I/O port address.  For example:
REM    SET BLASTER=A0
```
图20

屏蔽声卡能够解决不少游戏无法正常运行的问题，不过到此为止，我们发现：还没有一款游戏能够正常发声，如此的重温，怎能不让记忆失色？虽然笔者也曾经通过一定的设置，使几款经典的游戏如《阿猫阿狗》能够正常发声（很好的感觉），但绝大部分游戏并不完全支持Sound Blaster 2.0，例如在《天使帝国2》中，即使人声是正常的，背景音乐却完全听不到。因此这里不再讲如何通过系统配置重现声音的方法，不过更为关键的原因是，我们可以利用一个软件，它不仅可完全解决声卡的兼容性问题，最重要的是它解决了NTDVM系统的最大限制——几乎能使DOS程序的原音完全重现，这个软件就是VDMSound。

图21

VDMSound是一款符合GNU标准的免费软件，作者的自由开发精神令人敬佩，最新版本为2.0.4。软件为NTDVM所提供的声音平台包括MPU-401接口（可提供高质量的MIDI音效）、Sound Blaster兼容接口（兼容SBPro 1/2、SB 1.5/2.0/16/AWE 32/32/64，可提供电子及FM/AdLib音效），甚至还包括游戏控制接口（这样就能用手柄和摇杆了）！VDMSound与你机器上的真实声卡没有关系，它甚至可将DOS程序发出的声音信息输入到磁盘文件中。下面具体来讲一下使用方法。

软件下载可参考：http://www.onlinedown.net/vdmsound.htm。同时建议你下载作者提供的

补丁包：http://vdmsound.sourceforge.net/files/VDMSound.2.0.4.update1.zip。软件的安装过程比较简单，一路“Next”即可，以下为方便说明，假设将此软件安装到d:\vdmsound目录下，安装完成后，将补丁包里的文件全部解压并拷贝到d:\vdmsound目录下，覆盖原文件即可。

具体使用方法就更简单了，仍以《大富翁3》为例，你只需在Play.bat上点击右键，选择菜单中的“Run With VDMS”即可（图22），初次使用时，软件会弹出一个小Tips窗口（图23），笔者建议如果条件允许，可仔细阅读其中的每条提示（软件有一个小Bug，就是不会自动更换Tips，因此逐条阅读比较好），能让你学到不少知识。接下来软件快速做了一下初始化工作，黑色DOS屏幕一过，你就能听到熟悉的音乐了！



图22

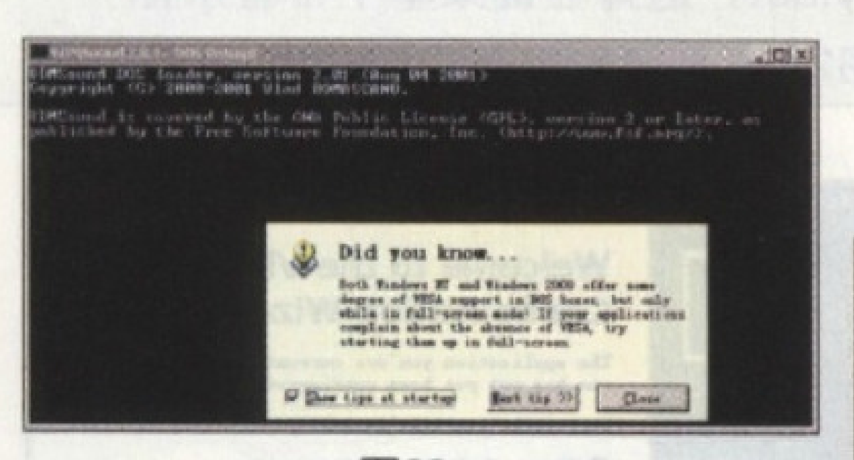


图23

实例4：《天使帝国Ⅱ》

有了VDMSound，我们当然要用它来导入执行游戏安装目录下的Play.bat了，不过没想到却在热闹的声音中看到了一幅美丽的提示图（图24），原来这款游戏至少需要575kB的常规内存。按照上文



图24

对内存配置的说明，首先查看游戏安装目录下是否有DOS4GW.exe——没有找到，于是可判定其不会使用DOSX，但用了VDMSound。还一样在Autoexec文件修改吗？

答案是肯定的，不过现在它和Config的位置已经都转移到d:\vdmsound目录下了，文件的扩展名也变成了“vdms”，不过作者想得很是周到，已经将这个扩展名注册为用记事本默认打开，这样，上面我们讲的修改DOSV等功能仍可顺利实现，你可以打开Autoexec.vdms，在“lh



图25

%SystemRoot%\system32\dosx.exe”一行前加上“REM”即可。不过，下面将提供一种方法，可以让这个过程更简单。

软件的作者为VDMSound提供了一个图形化设置插件：VDMSoundLanchPad，下载地址可参考：http://vdmsound.sourceforge.net/files/VDMSLaunchPad.v1.0.0.7.zip。下载完以后将此压缩包的所有文件解压到d:\vdmsound目录下，之后运行其中的install.bat，在注册提示时点“确定”即可完成安装（图25）。下面就以《天使帝国Ⅱ》为例，说明如何使用图形化界面进行配置。

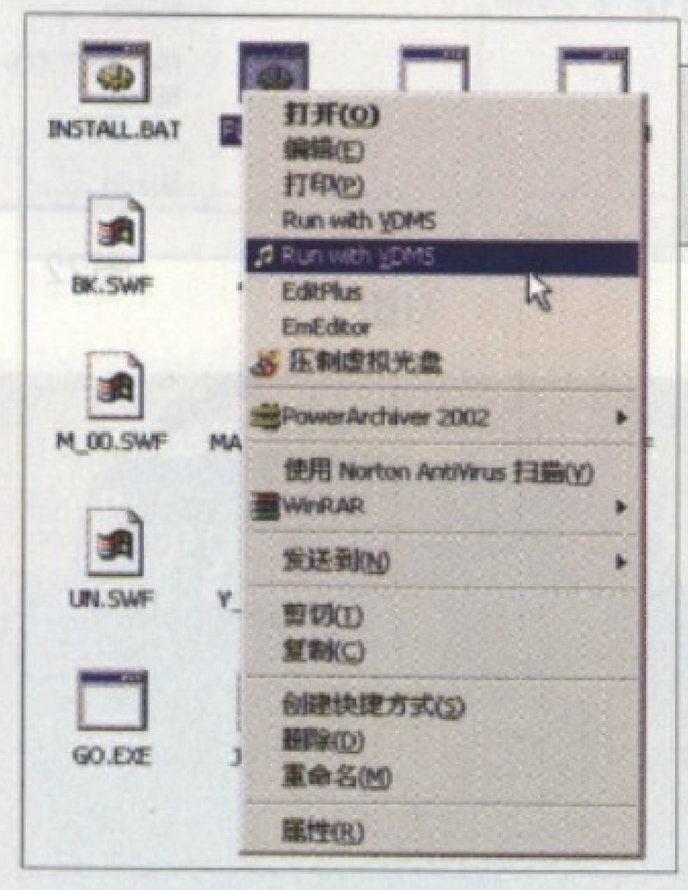


图26

1 右键点击游戏目录下的Play.bat，选择右键菜单中带音乐标记的“Run With VDMS”（图26）。

2 在弹出的设置窗口中，由于要做特殊设置，所以选择“Setup a custom configuration（选择自定义设置）”，并点击“下一步”（图27）。

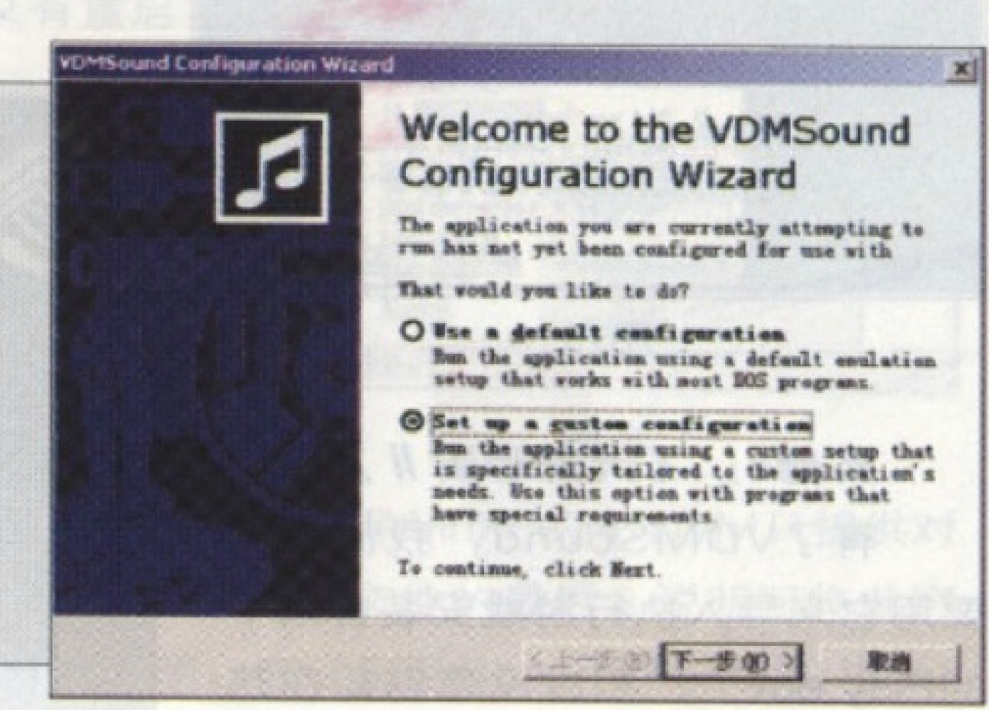
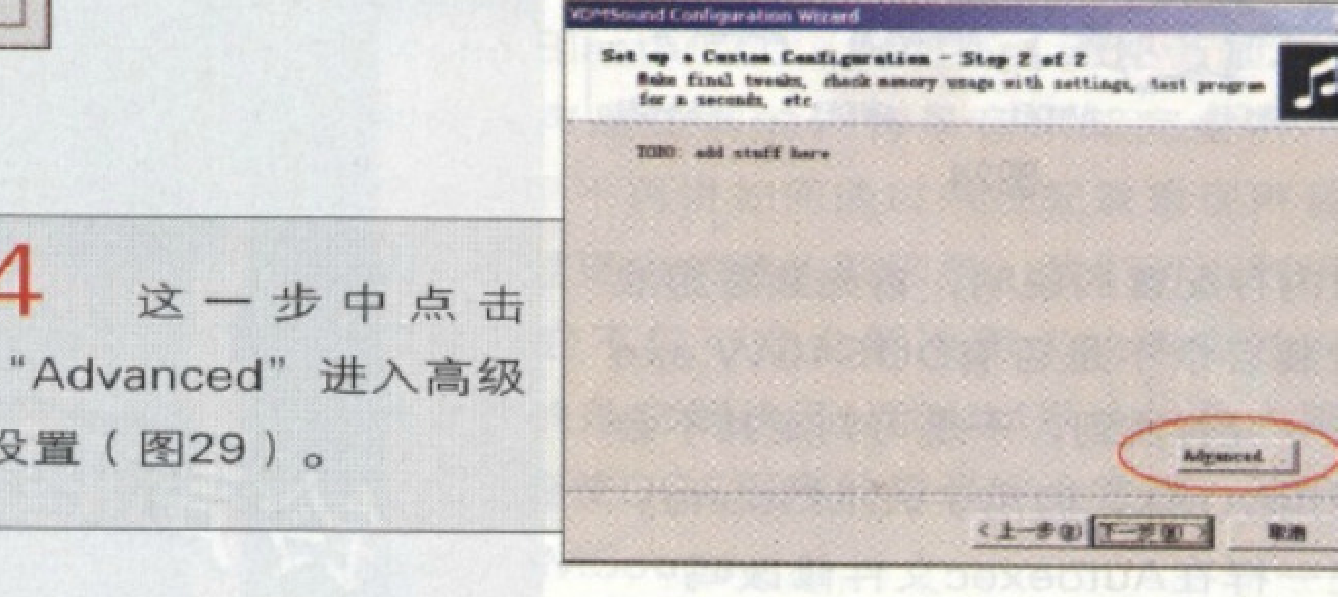


图27

图28

3 在这一步中选择“Create a new configuration from scratch（生成一份新的配置文件）”，当然如果不是初次使用，以前有游戏的设置和当前要设置的相同，也可选择“Reuse an existing configuration”（图28）。

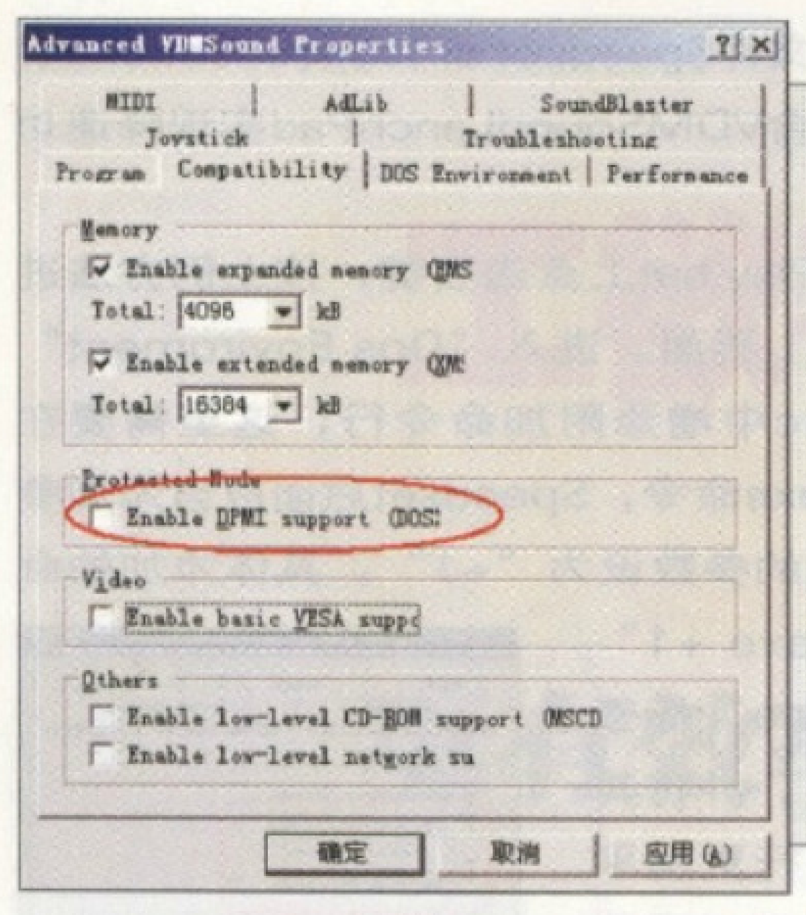


4 这一步中点击“Advanced”进入高级设置（图29）。

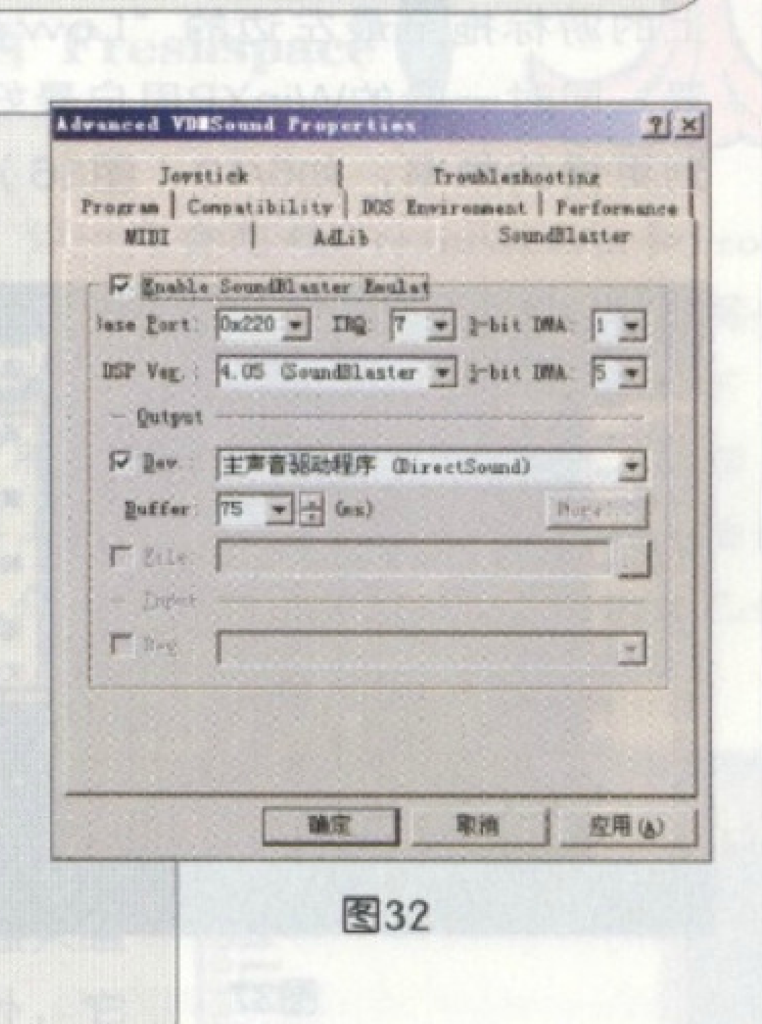
图29

5 这个很熟悉吧，其实作者就是把Windows设计的属性项目整合了（图30）。

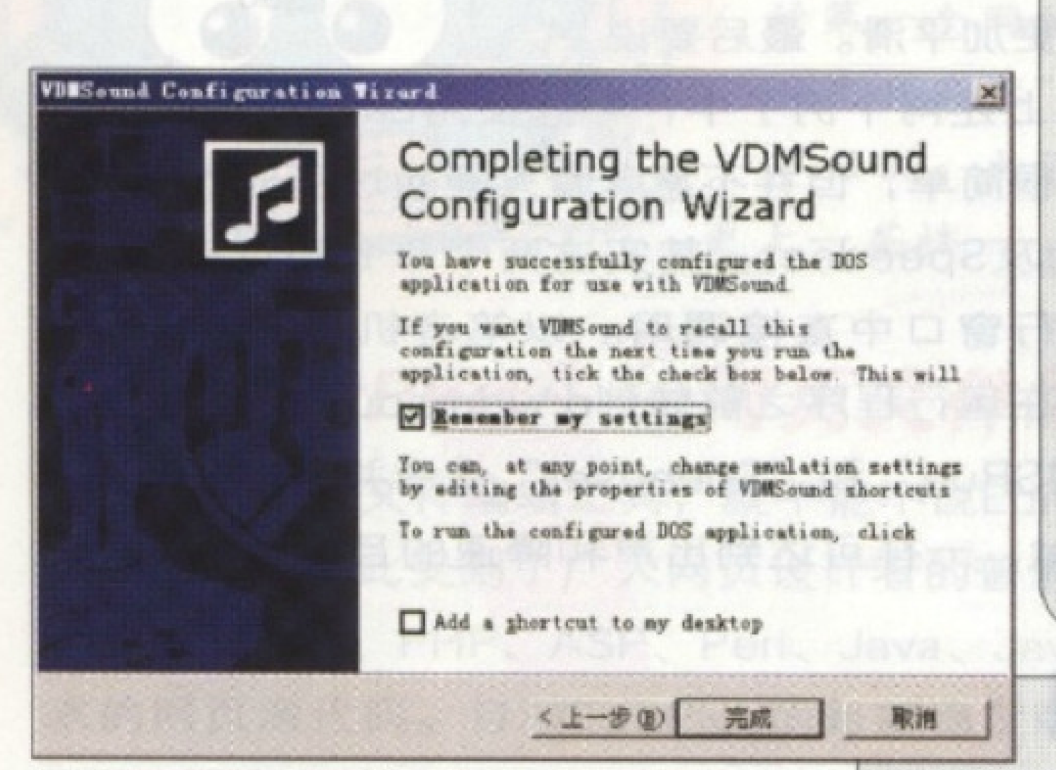
图30


图31

6 进入“Compatibility”标签页进行兼容性设置（图31），在这里可设置EMS和XMS，我们接受默认的4MB及16MB设置，同时下面还有基本的VESA支持（Enable Basic VESA Support）选项（这在Win2000下特别有用，因为其不支持VESA窗口模式），此外还包括对光驱和网络的支持，当然也包括DPMI（DOSV），你如果还有印象，就发现后3项正好对应本文前面所说的Autoexec.nt中的3条LH命令。因为《天使帝国Ⅱ》无需使用DOSX，可将DPMI项的勾选去除。


图32

7 “Sound Blaster”用于配置Sound Blaster声卡，如这里的IRQ是7，有一些游戏默认会使用5——总之如果使用了VDMSound还是不能出声，可以在这儿作一些变更（图32）。


图33

8 还有更多的配置这里就不一一讲了，大家可自行摸索，点击“确定”即可返回图29的界面，选择“下一步”，最后一个对话框中可选定“Remember my settings”，以便下次将此次配置当作默认配置（图33）。点击“完成”，软件将引导进入游戏界面（图34），同时在游戏目录下生成一个Play.vlp图标，以后点击此图标即可采用刚才的配置进入游戏。若想修改还可在其上点右键，进入属性对话框中的“VDMSound”标签，点击“Advanced”按钮即可。

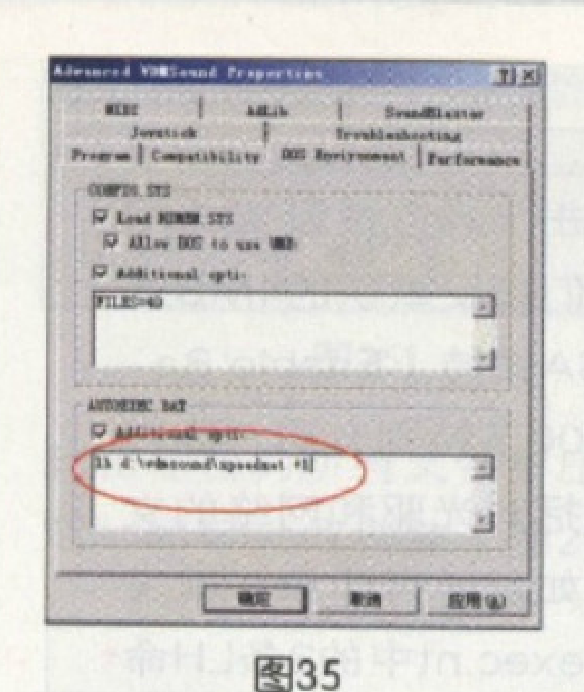


图34

实例5：《大航海时代2》

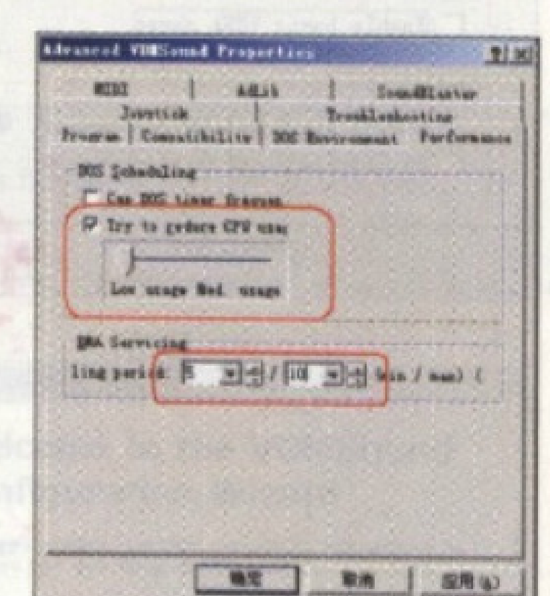
这个例子主要是想说明，如何配合VDMSound解决游戏运行过速的问题。这里选取的《大航海时代2》实在是令人怀念的经典，而且这款游戏的兼容性非常好，在WinXP的默认设置下即能顺利运行。不过美中不足的是，在笔者CPU为赛扬1.8GHZ的机器上，只要一出海，速度就快得惊人，根本无法控制船的运行方向——而且一晃之间数日已过。最后没有办法，只能采取“目标式”一步一步的航行，而大航海时代系列的乐趣有很大一部分就是在海上“逛荡”，如此步进实在是损失了不少趣味。

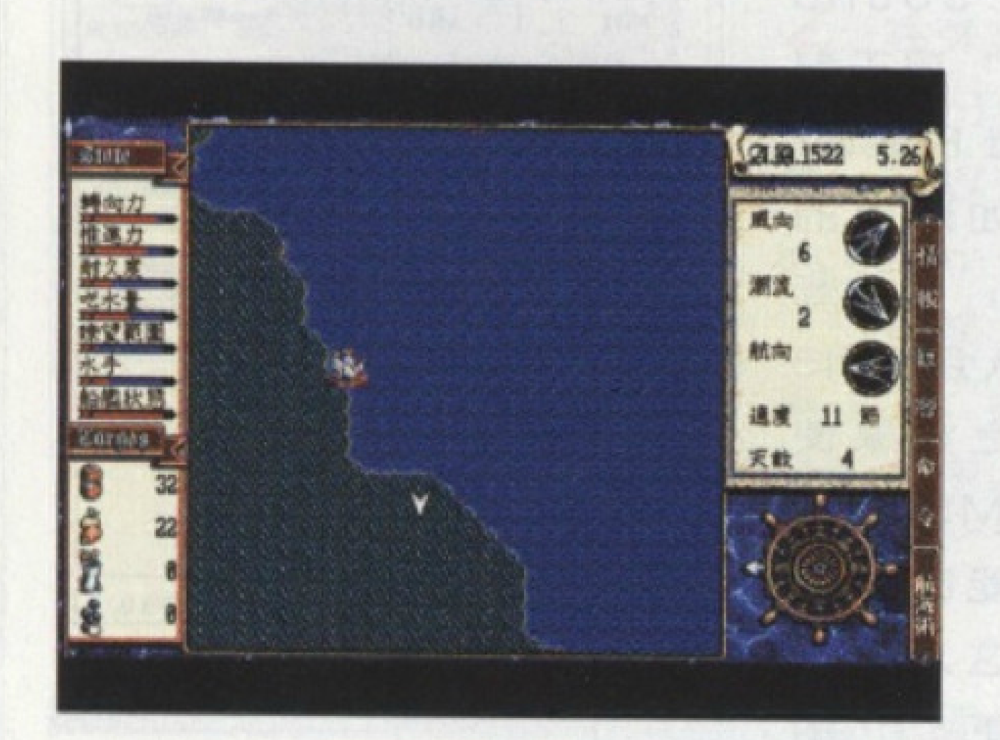
要解决这个问题，需要使用专门用于降速的软件，这里笔者选择了同样由VDMSound作者写出的Speedset，参考下载网址为：http://vogons.zetafleet.com/attachment.php?s=&postid=4739。


图35

下载完成后，首先可将压缩包中的两个文件Speedset.dll和Speedset.exe解压到d:\vdmsound目录下。接下来将配合VDMSoundLanchPad实现降速功能。

在《大航海时代2》安装目录下的Play.bat上点击右键，按上例方法进入到VDMSound配置高级（Advanced）界面。进入“Dos Enviroment”标签页，发现可在Config和Autoexec中增添附加命令行，这里需要在Autoexec一栏中添加刚才的Speedset.exe命令，Speedset后面应当添加参数以改变速度，经多次测试，应将其后的参数设为“+1”，具体添加的命令行为“lh d:\VDMSound\speedset.exe +1”（图35，你可按自己的情况设定）。接下来选择“Performance”标签页，选定“Try to reduce CPU usage（尝试降低CPU利用率）”，并将其上的游标拖至最左边的“Low usage”，这个选项可使游戏运行更加平滑；同时一般的WinXP用户最好将下面的“DMA Servicing”从5/15调节到更慢的频率，如5/10（图36）。


图36


图37

经过如此调节并“确定”后，顺利进入游戏（图37），发觉航海速度果然降了下来，而控制起来也更加平滑。最后要说明的是，在上述两个例子中，尽管使用LanchPad以后，配置会变得很简单，但并不意味着只能通过图形界面使用VDMSound及Speedset，其实这两个命令都可在Command命令行窗口中直接调用。以笔者机器安装路径为例，你只需在运行程序之前转到d:\vdmsound目录，分别键入“VDMSRun”和“Speedset”命令并回车，之后再运行Play.bat，一样可达到出声和降速的目的。

（二）Win2000相对于WinXP的附加说明

在内存配置方面，Win2000和WinXP遵循完全相同的体系，所以无需再多讲。在NTVDM方面，Win2000与WinXP之间最大的不同在于对声卡与显卡标准的支持。前面已经讲到，Win2000根本不提供任何声卡方面的支持，所以没有可能发声，当然也没有可能存在声卡方面的冲突，还是刚才那句话：是福亦是祸。好在有VDMSound，基本上这方面已经与WinXP不存在差别。

相对而言，对显卡标准的支持则是Win2000的致命伤。DOS时代的显卡编程接口标准是VESA 1.2/2.0，许多DOS游戏都在编程中使用了些标准，WinXP对二者的支持都相当好，无需顾虑。在Win2000中也提供一些对VESA标准的支持，但必须是在全屏幕下！例如本文中所提到的《三国志Ⅳ》的486版本以及《中关村启示录》在Win2000下即使配置好了内存，也无法双击执行（图38，出错提示找不到VESA BIOS），原因就在于双击后程序是先从窗口模式开始运行的。当然你可以运行Command.com（记得修改Command.com的属性使其支持EMS），之后按组合键Alt+Enter进行到全屏模式，再转到游戏安装目录执行相应命令，这样就能顺利进入游戏（也可在这之前运行VDMSound安装目录下的VDMSRun以获取音效）。不过恼火的是，画面出来了，鼠标却出了问题：只能在不到1/2的上半屏活动，这样当然无法正常游戏。

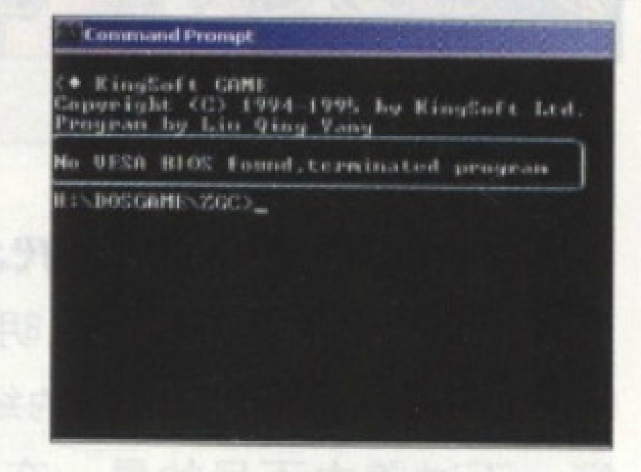


图38

VDMSound的作者曾透露出开发VESA兼容接口的想法，但一直没有下文，笔者也一直没能找到合适的解决方法，好在WinXP迟早会是家庭Win2000用户的升级选择，不过暂时还在Win2000下工作的用户只好忍受这种兼容性问题的痛苦了。

编者注： 本文上实际上探讨了NT系统下DOS游戏的玩法，下一部分则有新的焦点：Win98下DOS游戏解决方案，Win32/Win95游戏在WinXP/2000/98下的重现，以及终极解决方案Virtual PC的纵深介绍——内容精彩，可不要让它与你擦肩而过。

工欲善其事，必先利其器

更有效率的网页编辑工具

■陕西 Freshspace

编者按：提起网页编辑和制作，你一定会想起Dreamweaver和FrontPage，而我则会经常会怀念自己刚学做网页的那段时间，固执得要一行一行书写代码，于是渐渐认识了EditPlus、Topstyle和SSEditor这些好朋友，在他们的帮助下“写”出了自己的第一个网站，也真正了解到了“所见即所得”背后的秘密。所谓“工欲善其事，必先利其器”，高效率的网页编辑工具能让网页制作达到事半功倍的效果，高手自不必说，也许新手在慢慢熟悉本文介绍的这些工具之后也能让自己的网页设计水平更上一层楼——

一、EditPlus——网页文件编辑能手

提到网页文件编辑工具，就不能不说EditPlus。其特点是功能强大且易于使用，因此受到了广大网页设计者的普遍欢迎。除HTML文件外，它还能编辑CSS、PHP、ASP、Perl、Java、JavaScript及VBScript等多种格式的网页源代码。目前EditPlus的最新稳定版为2.11，适用于所有Windows系统，其30天共享版下载地址可参考：http://www.editplus.com/download.html。

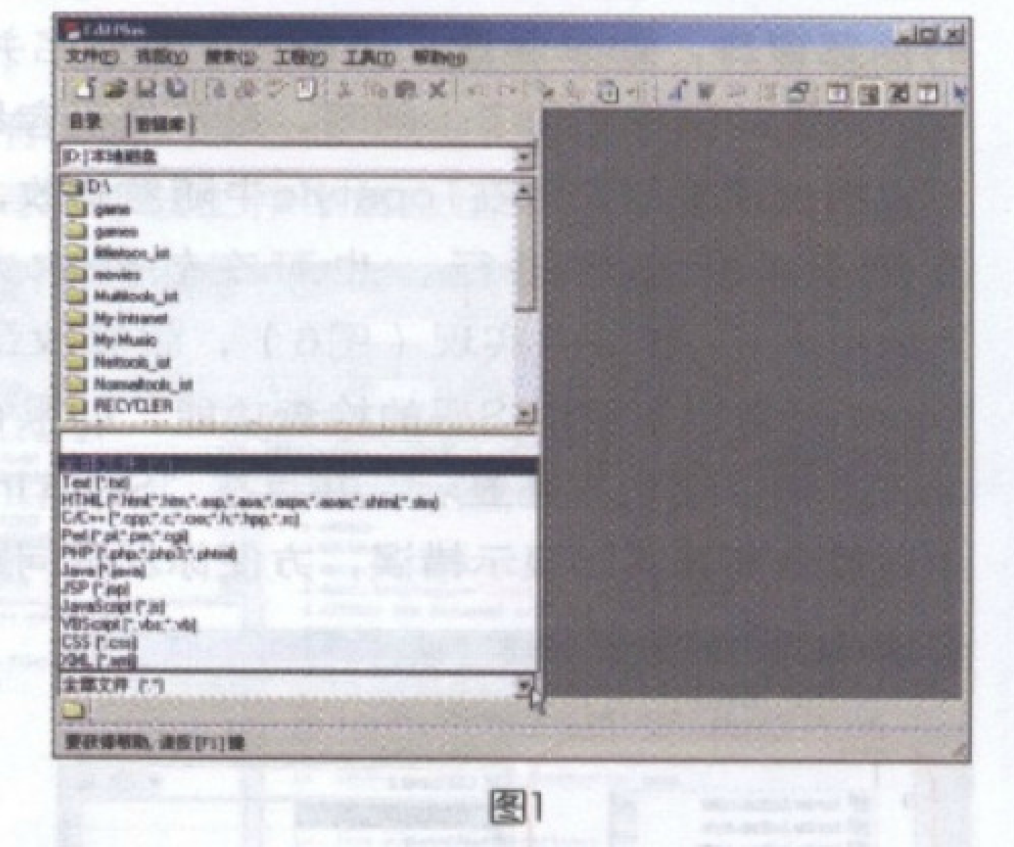


图1



图2

软件启动后，可看到界面元素颇多（图1），不过尽管如此，启动速度仍可与记事本相媲美。EditPlus为用户提供了很多创作模板，例如“标准文件”、“网页文件”、“C/C++”等，你可以根据自己的需要选择其中之一。更多的情况下，我们都是在Dreamweaver或FrontPage中将网页的主体框架搭建好，然后再在EditPlus中对其编辑或修改，此时，只需在EditPlus工具栏下方“目录”窗口标签处选择待编辑的对应文件即可打开编辑窗口（图2）。

默认情况下，EditPlus能高亮显示网页源代码中各类复杂的语法和属性，因此面对密密麻麻的程序，你完全不必惊慌，一下子就能从复杂纷繁的代码中找到你要修改和添加的部分，为了将网页程序看个真切，你还可以使用“光标指示器”、“标尺”、“行号”和“换行符”，所有的这些都可以在软件的“视图”菜单中选择。

在网页文件的编辑中，EditPlus还有一个特别实用的功能：你可以按照自己的意愿让它为你自动添加网页代码。例如，如果你想在网页中加入一个超级链接，只需点击一下工具栏中对应的“超链添加”按钮，在网页源代码中就会自动出现“”字样，你尽可随心所欲地按照自己的需要添加各类代码。在EditPlus中还提供网页源代码中需要用到的包括“ASP”、“CSS”、“HTML”、“PHP”等各类剪辑库，它们主要为你提供常用的各种标签和特殊符号。例如HTML中的“DIV”、“P”、“PRE”、“Head”等，操作也很简单，你只需要在工具栏下方的“剪辑库”窗口标签选项中按需选择即可（图3）。

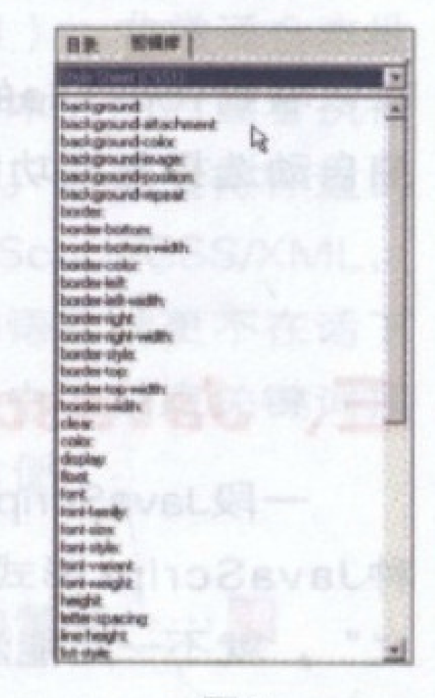
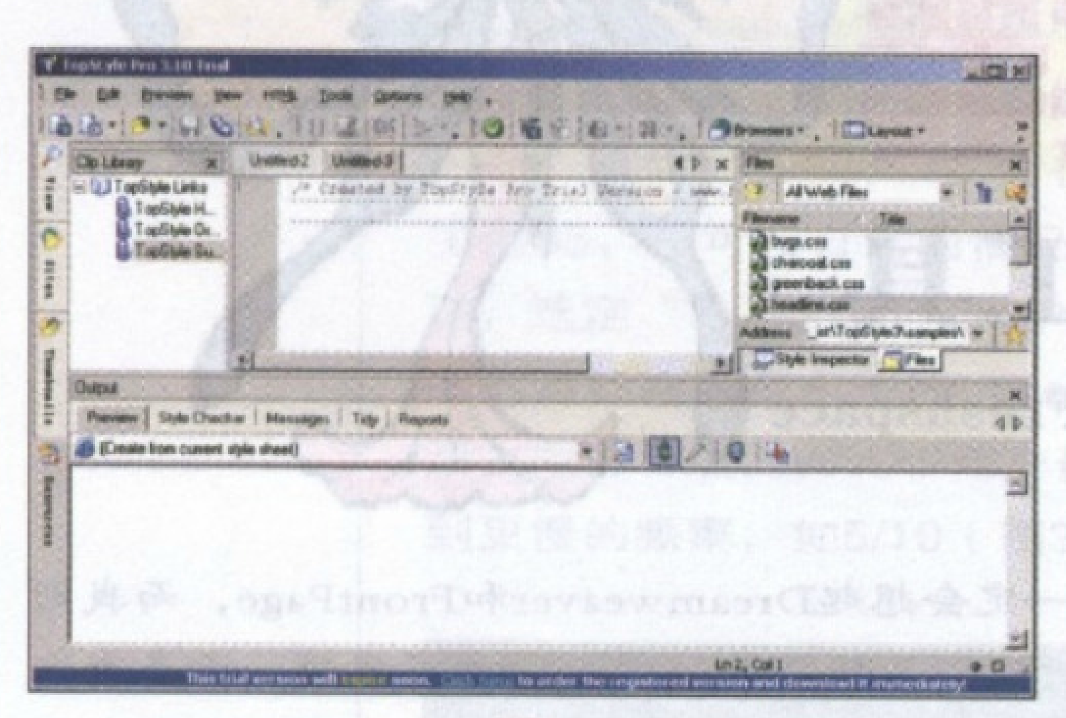


图3

千万别以为EditPlus只有网页源代码编辑功能，其实它还提供有内嵌的网页预览功能，你甚至还可以将它作为多页面的浏览器使用，方法是点击“视图”菜单中的“在浏览器中查看”选项。可以看出，EditPlus也是一个所见即所得的网页编辑工具，你可以用它进行边编辑边修改的操作，直到你满意为止。

总体上说来，EditPlus程序小，所占的系统资源也很有限，功能却很强大，对网页设计高手来说确实不可多得，网页设计的初学者也可以在不断的网页源码创作和编辑中获得提高，因此同样极具价值。


图4

二、Topstyle——CSS设计强力工具

现今，精彩的网页几乎都会用到CSS。但是，如果你用Dreamweaver或FrontPage对它们进行添加或编辑，就会发现使用起来不是很顺手。此时不妨试试Topstyle这款CSS设计和编辑的专用工具，它不仅功能强大，而且易于上手。Pro版本参考下载点：http://www.bradsoft.com/topstyle，作为一款共享软件，在不注册的情况下它只能在同一台电脑上使用20次，界面十分清新柔和（图4）。

Topstyle可以通过向导让你轻而易举地创建一个CSS文件，点击“File”→“New Style Sheet wizard”，它就会让你挑选你需要实现的各种效果，例如网页中的背景色、前景色、字体属性、对象属性和链接属性等（图5），按照自己的需要逐步选择完毕，最后将出现一个CSS实现效果的预览窗口，如果满意，选择一个文件名并存盘即可完成CSS文件的创建工作了，呵呵，是不是很容易呢？以后你还可以将创建好的文件在Topstyle中随意修改，修改工作既可直接在源代码中进行，也可在软件右方的“Style Inspector”窗口中实现（图6），就算改错了也不要紧，Topstyle自己附有CSS码的检查功能，如果它发现有不对的地方，将以红色高亮显示，并且在“Style Inspector”窗口中以蓝色高亮实时显示错误，方便你发现问题并及时修正。

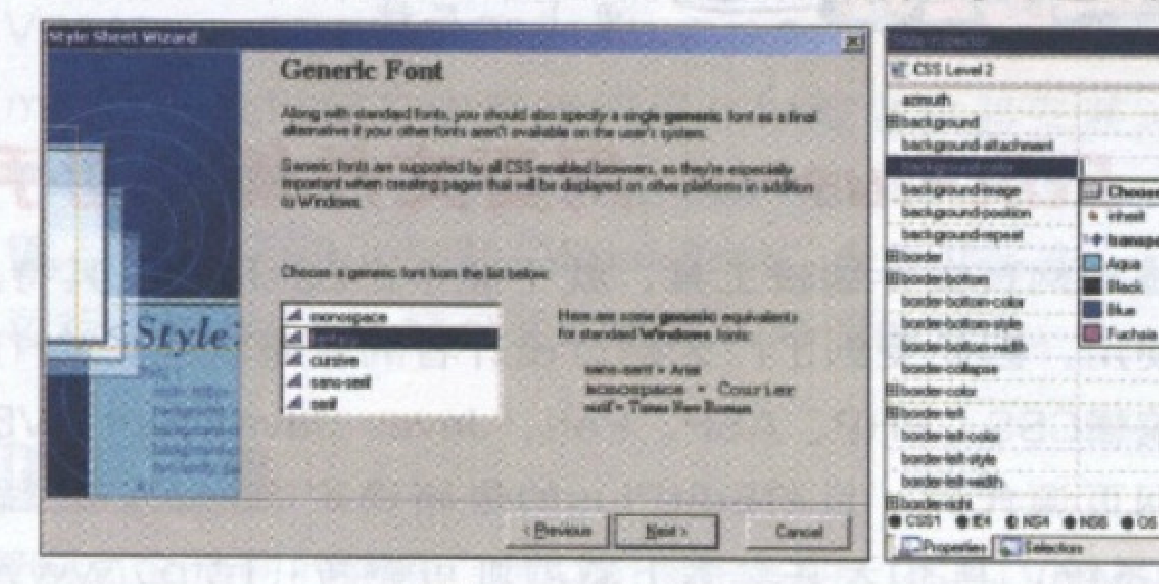

图5　图6

图7

同样，Topstyle也提供效果预览功能，你可以一边修改CSS代码，一边在软件界面的下方直接预览网页中的效果，按照自己的需要进行取舍，Topstyle的所见即所得特性使它变得更有亲和力。不过CSS有多种嵌入方法，这种编辑模式仅适合于链接式（即将文件存为.css文件，并在网页文件中使用Link标记引用）和嵌入式（即将编辑后的源代码直接拷贝入网页文件，并在网页标记中使用）。

Topstyle另外还有一个非常值得称道的功能，它的Help文件中有详细的CSS指令介绍和一些CSS代码编写的小技巧，很适于用作参考文件和初次接触CSS的人作为学习使用。最后需要说明，如果你希望有一款更为精简的CSS代码编辑器，Topstyle还在其安装目录下提供了更轻便的Lite版：Topstyle Lite。相比Pro版本，笔者更喜欢这款袖珍精品（图7），图中你可以看到Topstyle的人性化设计之一：在编辑模式下，你只要输入“{”（CSS标记类的开始符号），软件随后就会开启自动选择完成功能。

三、Javascript Editor——Javascript编辑利器

一段JavaScript程序可以为你的网页增添许多色彩绚丽的效果，当前，各种JavaScript形式的网页特效程序应有尽有，但你如果仅仅奉行“拿来主义”，就不一定能满足自己的具体需要，必须按照自己的想法对它们进行编辑和修改。这里为你推荐Javascript Editor，它正是这方面的专家。共享版下载



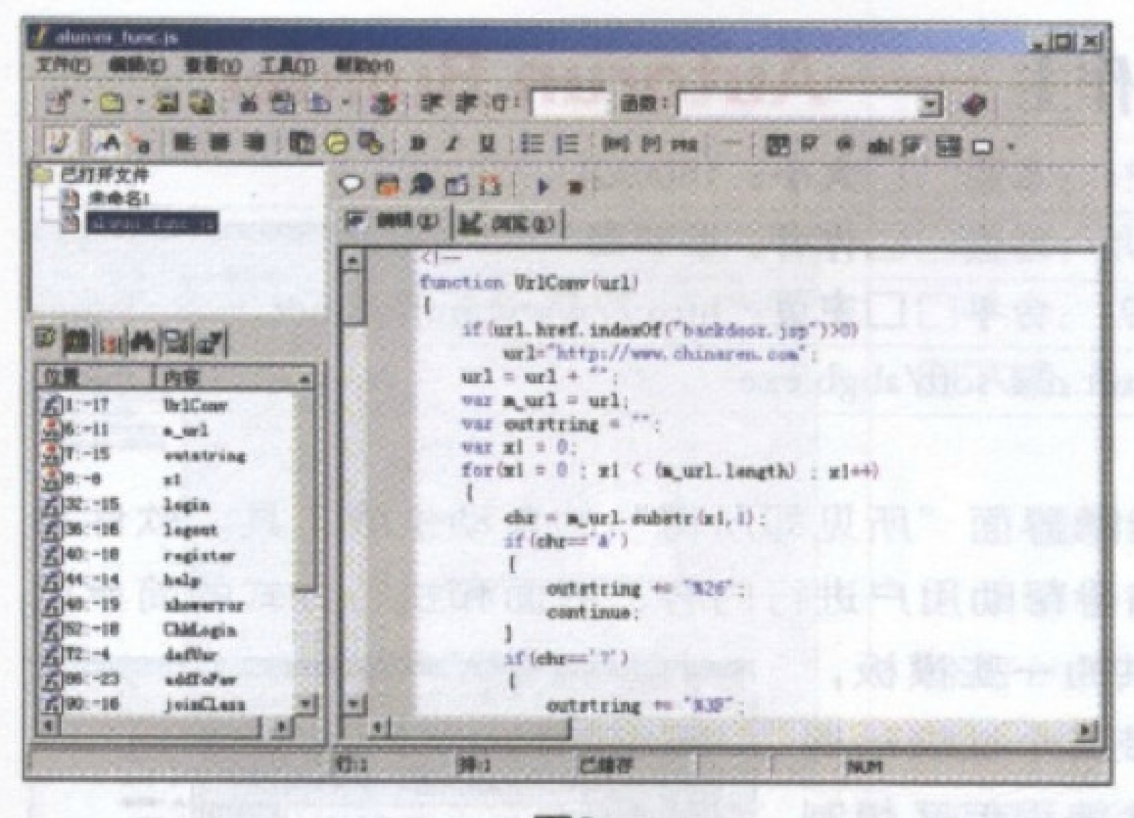


图8

点可参考：http://www.skycn.com/soft/947.html。

Javascript Editor主界面的整体风格酷似Word（图8），因此不用多介绍，你也应该知道它怎么使用了吧？

如果你想新建一个JS程序，点击工具栏中的第1个按钮，或者选择菜单“Files”→“New”即可在程序右方的Editor标签处出现一个新的JS文件，在此你就可以添加Javascript代码了。如果想实时预览效果，只需点击“Editor”旁边的“Browser”按钮。是不是很方便呢？

作为Javascript创建和编辑的专家，它还有很多非常实用的功能，例如在工具栏中，你可以直接点击某个按钮添加JS程序所需要实现的功能，因此，你即使不太了解JavaScript语法等知识，也可以随心所欲地编辑甚至是自由地创建JS程序。

Javascript Editor具有很强大的源码编辑功能，它有无限次的Undo撤销功能，你大可放心地自由修改代码，就算某些地方不合适或有错误，撤销操作即可。同样，在默认情况下，Javascript Editor也能高亮显示语法格式，同时，在软件界面的左下方还会显示JS程序中的变量名称以及变量值，你在修改程序的时候将会一目了然（图9）。

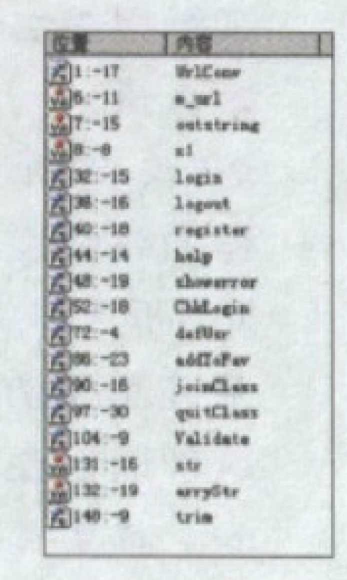


图9

Javascript Editor还提供了一些JS例子供用户使用或研究，而且在“Help”菜单中也提供了JS语法参考、JS编辑和创作的小技巧、在线帮助文件等，确实是一款极具亲和力的Javascript编辑工具。

四、SSEditor——PHP/PERL脚本创作专家

作为动态主页所必需的网页后台程序，无论是代码的编写还是编辑，往往都会让主页设计者感到头疼，其实关键是他们没有找到一款合适的程序编辑工具，这里推荐的SSEditor将会彻底让你从繁琐的程序编写和修改工作中解放出来。其30天共享版下载点可参考：http://www.skycn.com/soft/9133.html。

SSEditor的使用界面非常简洁明了（图10），源码编辑方式和预览方式全部集成在一个窗口下，无需打开外部浏览器窗口即可预览网页的实际效果，易于操作，方便使用。如果你熟练掌握了上面介绍的几款工具，相信你对其使用也已驾轻就熟。

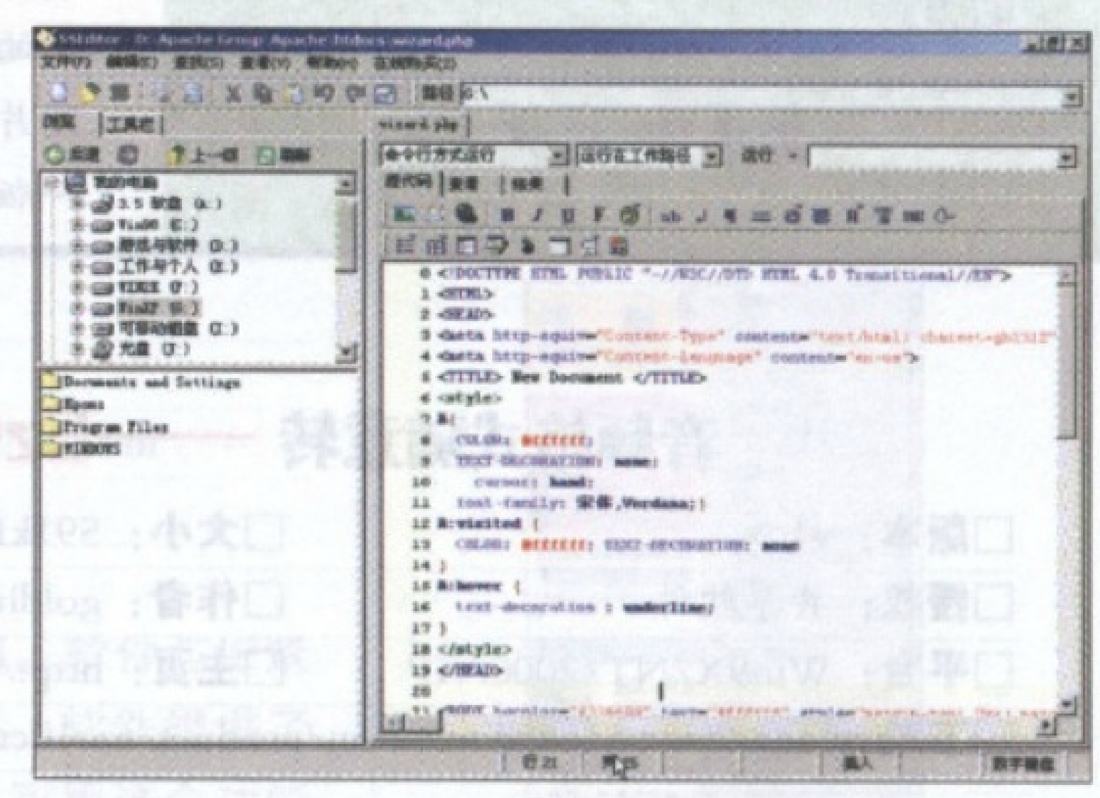


图10

新建或打开一个PHP文件，默认情况下SSEditor将为每行程序加上行号，并且高亮显示PHP的语法特性。同样，它也提供程序编辑的各种按钮，你无需知道具体的代码内容，直接选择所需要显示的效果即可。

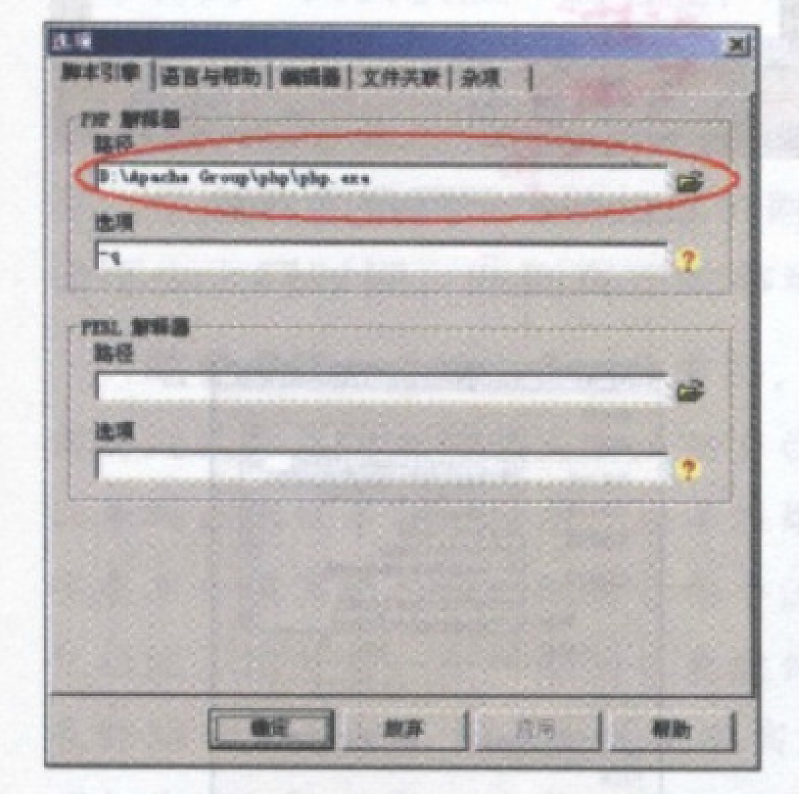


图11

程序创建和编辑完成之后，按“F9”执行，SSEditor把PHP/PERL脚本的编辑和执行环境无缝地整合在一起，直接可以在SSEditor中运行并看到脚本的执行结果——无需安装或配置任何复杂的网站服务器（不过初次使用需设置PHP/PERL脚本解释器，你只需选择PHP安装文件夹下的Php.exe即可，图11），非常适合本地调试。通过这款软件，你可以很容易地按照自己的意愿编辑脚本，然后查看执行效果；当然你也可选择用外部浏览器查看结果（CTRL+F9）。同样值得称道的是，除PHP/PERL之外，SSEditor还支持HTML/VBScript/JavaScript/CSS/XML，其实这也不难理解，比较难的脚本编辑都能胜任，比较容易的语言就更不在话下了，SSEditor还有定制的上下文敏感的语法帮助系统。对脚本中的指定关键词按一下“F1”，SSEditor即可弹出相应的帮助信息，确实非常方便。

那么，带上我们的工具，去实现自己在网络上安一个家的梦想……

中国共享软件

前两天在MSN上，一个北京的朋友没头没脑地发过来一条信息："快去学Java吧，否则没饭吃了。"原来这位仁兄想跳槽，在认清了形势和方向后，顺便通知了一下同是程序员、但只在Windows平台上做开发的CoCo。细细想想也是，Java最大特点是：一次编写，到处运行，甚至还包括手机这样的终端设备。它不需针对不同计算机硬件和操作系统而改动程序代码，且这种语言在网络上是安全的。其实程序开发员完全不必拘泥于单一的Windows平台，我们在其他平台上的共享软件还太少太少，而这些其他平台的领域很可能成为将来潮流的方向。

■重庆 CoCo

我的光盘我作主——Autorun Builder

□**版本**：v1.1	□**大小**：1800kB
□**授权**：共享软件	□**作者**：黎祖勋
□**平台**：Win9X/2000/XP	□**主页**：http://www.milsoft.net

□**下载**：http://www.milsoft.net/soft/abgb.exe

说明：一个光盘启动界面"所见即所得"的自动生成工具。软件采用项目的方式，使用向导帮助用户进行内容、界面和执行方式的简单设置，再配上软件所提供的一些模板，从而制作出一张属于带有个性启动界面的光盘。对那些不会编程但又想制作出光盘界面的用户，软件提供了一个类似编程的开发环境，你可以像使用Photoshop一样采用搭积木的方式将按钮、图片、标签的元素方便地搭在光盘界面上，想怎么排列就怎么排列，同时可以设置它们的事件和方法等，就像是在写一个程序，但又不需要用户编写一句代码，制作一个图文并茂的光盘启动程序，就这么简单。


Autorun Builder制作界面

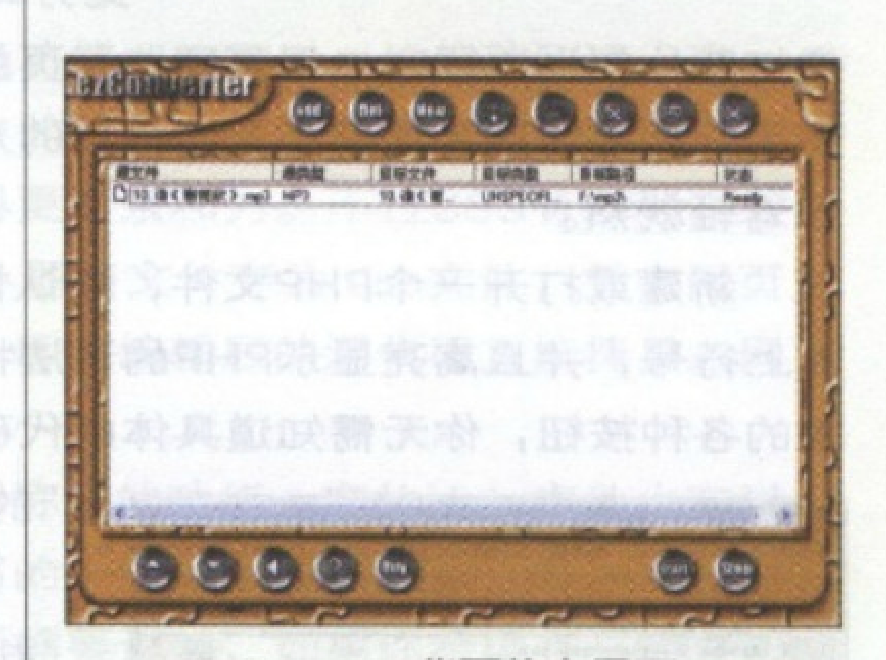
笔者点评：由于CoCo是一个程序员，将自己的资料刻成光盘的时候，总是写一个小光盘启动程序来进行索引。所以初见Autorun Builder时，并没有太在意，只是觉得36元的注册费有些贵。下载一个试用，才发现软件不是想象中那么简单。软件可让用户使用编程中才能应用到的一些元素如按钮和标签，对于每个按钮都可设置其中的内容和属性，点击按钮的事件也可以很方便地完成，俨然一个小型多媒体制作软件。一句话，专业的光盘启动程序不再是程序员的专利了。当然，软件刚刚开发不久，还有一些值得改进的地方，如对多种图片格式的支持，多媒体影音文件的导入以及子菜单等功能，希望作者能在下一版本中不断加以改进。

音频格式随意转——EzConverter

□**版本**：v1.0	□**大小**：591kB
□**授权**：共享软件	□**作者**：goldlimit
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP	□**主页**：http://www.goldlimit.com/cn/index.htm

□**下载**：http://www.goldlimit.com/product/ezc10cn.exe

说明：EzConverter可将各种多媒体文件中的音频信息提取出来，并将其转换为另一种格式文件。软件支持WMV、WMA、WAV、MP3等常见音频格式和MPEG、DAT、DVD、AVI等视频格式中的音频，同时还可以提取CD音轨、磁带、话筒中的声音。用户可从音频硬件采集声音（包括话筒、线路输入，混音器磁带等），然后存为20多种格式。软件能自动识别机器上所有的编码器格式，并调用其解码方法进行压缩，这就意味着只要你的机器安装了新的音视频编码器，EzConvert就可以支持它。

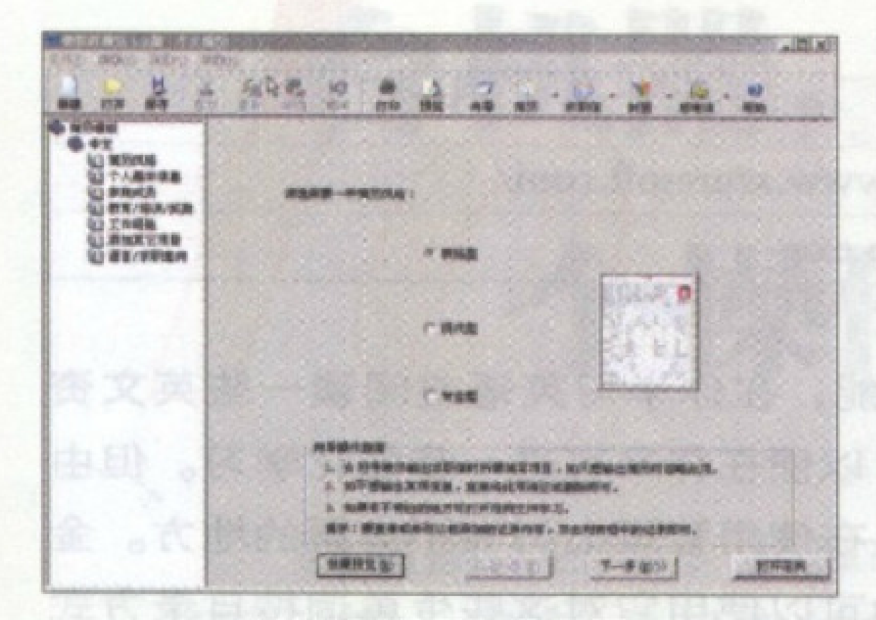

EzConverter华丽的主界面。

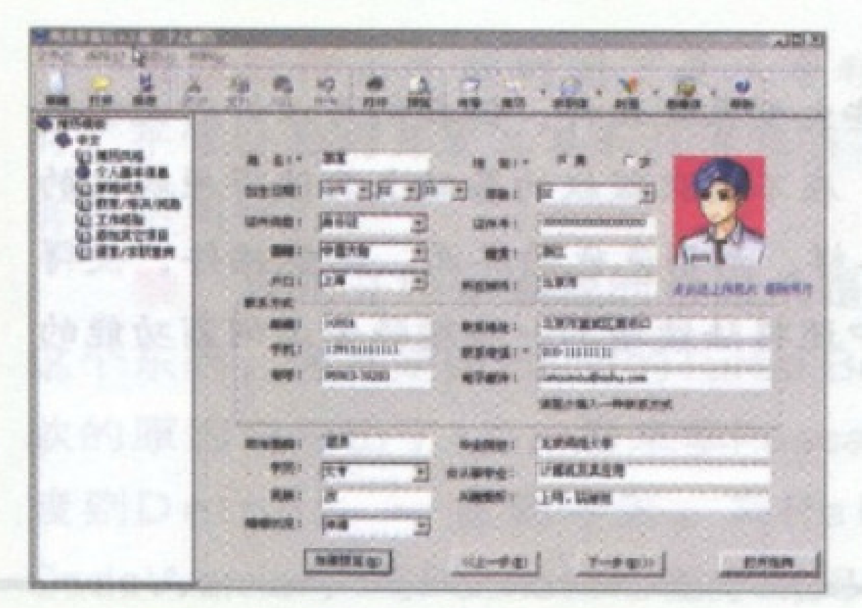
笔者点评：PC上的音视频格式真可说是百家争鸣，大家都竞相推出自己的格式，同时又保护自己的版权，使它与别的格式之间很难进行转换。但在一些正式场合和光盘中，我们需要将这些音视频转换成标准的格式，如WAV。EzConverter使用一个统一的界面将它们整合起来，方便你的批量转换，如果有你的机器不能识别的格式，还可以去下载一些第三方解码软件。软件的转换速度比较快，只是一些转换设置和转换的过程状态不是很直观，希望能在以后版本中进行改进。


EzConverter音频属性设置窗口。

求职跳槽好帮手——绝世好简历

□版本：v5.0　□大小：652kB
□授权：共享软件　□作者：卓剑
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://zhuocaicai.3322.net/
□下载：http://zhuocaicai.3322.net/Resume.exe


绝世好简历向导界面


绝世好简历个人信息填写界面

说明：找工作的时候，一份好的简历往往是成功的关键之一，在相互之间都很陌生的情况下，简历将提供你给他人的一个整体印象；为了写一份好的简历，求职者们真是费尽了心思。但要做到专业还是有一定的困难。“绝世好简历”帮助你解除这个烦恼，它采用向导方式提示一步步地填写，而无须自己亲自去考虑简历的风格，或者绘制表格。当工作发生变动或要改变简历风格时，你所要做的就是将保存好的简历调出来，上次填写的简历会立刻显示，如果对简历某些部分进行添加、删除或修改，只需在简历向导中进行相应操作即可，而不用再去用Office软件耐心地去画那一个个繁琐的表格——“绝世好简历”都帮你自动完成了，你所关心的重点将转移到简历的内容而不是外观了。

笔者点评：现在大家见面的话题已渐渐由最常见的“吃了没？”变成了“跳槽没？”。人才市场中热闹的气氛、不断簇拥的人头诉说着：要在这个激烈竞争的社会中谋得自己的一席之地，不费一番功夫是不可能的。“绝世好简历”把撰写简历中方方面面的问题都考虑周全了，包括简历的风格、个人信息、教育培训奖励、工作经验和求职意向等，同时你还可定制和添加自己的栏目项。系统可自动帮你生成“表格型”、“现代型”或专业型的简历，同时提供了一个直接对内容进行编辑的功能，还提供了各种行业求职信和感谢信的写法以及封面生成等功能——对于那些和CoCo一样的懒人来说，这下有福了。

网页表单轻松填——网络填表终结者

□版本：v1.1　□大小：428kB
□授权：免费软件　□作者：AJIAN
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.skycn.com/soft/11071.html
□下载：http://scdown.skycn.net/down/formghost11.zip

说明：智能填表软件，让你在上网时无需一个个填写繁琐的表格。软件与IE紧密结合，只要点击IE右键菜单选择定制好的内容即可完成表格的填写。软件提供了一个称为“网页快照”的功能，对于需要反复填写相同内容的表格，可用这个功能让计算机把第1次填写的内容记忆下来，以后通过IE右键即可重新恢复表格内容。软件提供了一个小型信息数据库，你可将一些填表时经常需要的内容添加进数据库，在遇到需要填写这些信息的网页时，点击右键菜单即可实现自动填写，让你节省不少上网时间，做到真正的事半功倍。


在IE中使用网络填表终结者。

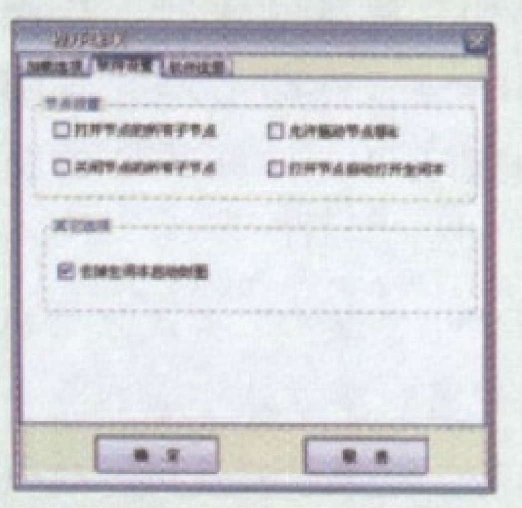
笔者点评：最近由于工作需要，CoCo安装测试了大量的网络游戏，每个游戏运行都需要到服务器所在的主页上注册自己的帐号，每个帐号都需要填写用户名、地址、身份证号码、地址等各种信息，烦不胜烦。本来IE提供了表单的记忆功能，可以记住相同名字表单中填写的内容，但由于每个注册页面表单元素的名字并不相同，无法使用这个记忆功能。国外有一个叫AI的填表软件，不过用了半天都没入门，没办法，只有找网络填表终结者来帮忙，结果发现这确实是个好东东。除上面的功能外，软件还提供了一个“智能模板”的高级功能，用户可使用“*”等通配符来描述一个通用的表单格式，在遇到新网页表单时，就可以用这些规则来判断应该填入的内容，完全用不着你去动手了，呵呵。


网络填表终结者设置界面

更好的学英语——金山词霸助手2003

□版本：v1.0 Build 0224　□大小：3123kB
□授权：共享软件　□作者：丁桦
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.azuresoft.com/
□下载：http://www.azuresoft.com/downloads/chsetup.exe


金山词霸助手2003主界面


金山词霸助手2003设置界面

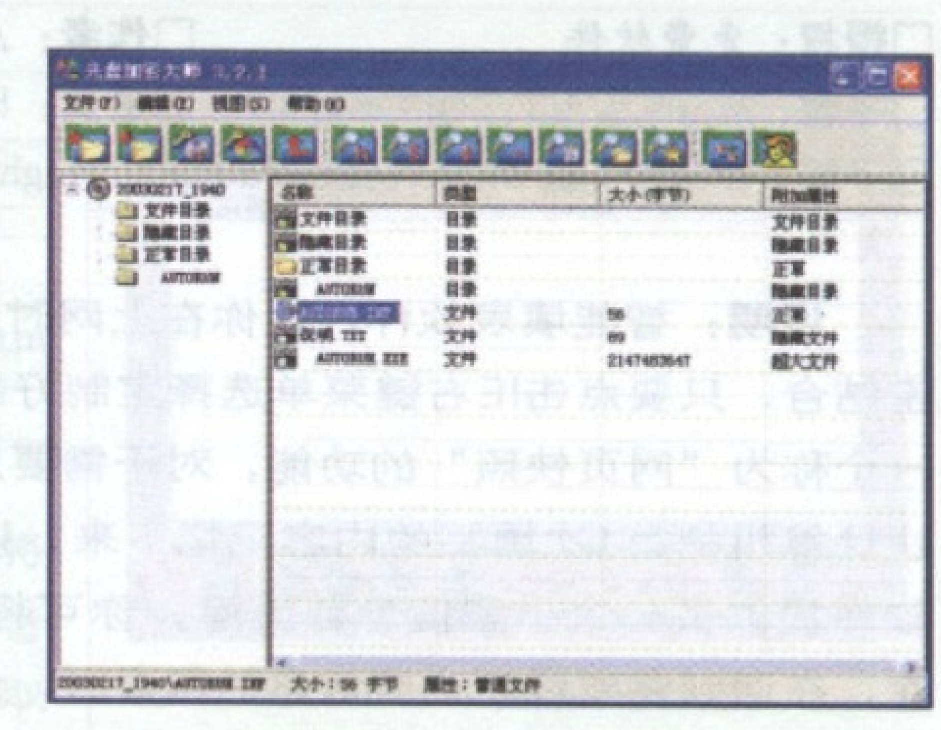
说明：金山词霸2003附有一个生词本的功能，在你学习英语或阅读一些英文资料时，可将一些遇到的生单词加入这个生词本，以便在将来可进一步强化学习。但由于是很小的功能，金山公司没有详细去开发它，在使用管理上仍有不方便的地方。金山词霸助手就是为了弥补这个缺点而设计的，你可以使用它对这些生单词按目录方式进行管理。其实这也是一种学习英语的好方法，如果有一定的英语基础，经常阅读英文书，把其中的生单词背一下，再加上金山词霸自带的金山迷你单词通，一定对英语水平的提高有所帮助。

笔者点评：虽然我们的共享软件作者不开发那些大型系统软件，但我们可以针对大型软件做一些小的应用程序，或者是增强其功能的插件，在不侵犯版权的基础上又使得原软件的应用范围得到了很大的扩展——正是Winamp各种各样、形形色色的界面、功能插件，使得它得到用户的青睐。软件作者承诺，在以后的版本中还将陆续增加一些增强金山词霸功能的设置，使大家能更方便地使用这款通用软件。

给你的光盘加把锁——光盘加密大师

□版本：v3.2.0　□大小：3765kB
□授权：共享软件　□作者：山羊软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://cdrom.nease.net/
□下载：http://cdrom.nease.net/gphy/gphynew.exe

说明：光盘加密大师是一款加密光盘制作工具，软件能够打开标准光盘镜像ISO文件并进行编辑，可将光盘镜像文件中的目录和文件特别隐藏，特别隐藏的目录和文件并不是属性为“h”，而是用“dir /a”看不到、在资源管理器中选显示所有文件也看不到，但却是客观存在于光盘上。软件还可将普通文件变为大小为2GB的超大文件，这种文件可以直接运行，但无法直接复制，所以可普遍应用于可执行文件、视频文件的防拷贝。通过密码加密文件和目录是软件的强大功能之一，其密码形式多样，可随意选择要加密的目录和文件，并且加密文件可在光盘上直接运行。


光盘加密大师主界面

笔者点评：上次CoCo去电脑城兴冲冲地买回一碟动画光盘，看完之余想拷贝给同事们共享，才发现光盘上并没有任何动画文件，而且光盘在资源管理器中显示的容量才只有几十兆，但实际存在的动画文件跑那儿去了呢？以前还买过一张容量为几个G的光盘，里面的文件只能直接在光盘上运行，不能拷贝。连自诩为电脑高手的CoCo拿它也无可奈何。现在自己有了光盘刻录机，刻录自己的软件和程序时才知道要保护自己的版权是多么重要，这不，来了一款“光盘加密大师”，制作一张属于自己的加密盘可不是难事喽。

1台机器，3个软件，10个操作系统

——小记共享软件Autorun Builder作者

黎祖勋，25岁，共享软件“词痴”、“Autorun Builder”作者，现从事Pocket PC、Palm等手持设备的软件开发工作，不喜欢出游，平时的爱好就是在家里打游戏、上网灌水。

大众软件： 了解到阁下是从事移动软件开发工作的，平常接触的开发工具和技术应当与一般的软件作者有所不同吧？

黎： 我刚开始学编程时接触的是Basic，我很喜欢这个东西，尤其是Borland的Turbo Basic。可惜由于微软的原因它只出了1.0，后来学Pascal，然后1998年过渡到Delphi，一直到今天。写Palm程序的话就用CodeWarrior，写Pocket PC程序则用微软的eVC。技术方面，在下半年打算去学J2ME，此外给自己定了个要求：每两个星期看完一本书。

大众软件： 曾接触到不少软件作者，他们本身的工作有很大一部分就是光盘产品开发，自然而然就有写类似于Autorun Builder软件的想法，但总是说由于技术和时间方面的问题一直没有机会去做。

黎： Autorun Builder是我在2001年9月份开始写的，有这个想法是因为当时帮别人做过几个软件，都是光盘版的，每个都要做Autorun，我只好用Delphi来写，感觉乏味又重复，心想做一个工具应该可以自动化一些。当时给公司提议说想做这样的东西，可惜当时的公司没有采纳，后来我换了一家公司，在业余时间写。我现在完成的功能还没有达到当时设想的一半，时间、精力都很分散，2.0版是一拖再拖，这点我比较惭愧。

大众软件： 我们还试用了阁下的其他产品如Inno Logo和词痴，感觉阁下的作品简洁明快，通常能抓住问题的要害，是不是平常就经常采用不同的思维方式呢？

黎： 我写的软件出发点都是我需要:)，除此之外还有技术上的原因。比如词痴就有一个比较特殊的东西：用了Windows的任务栏特性。你看看同类软件，他们都是浮在桌面上的，覆盖别的软件，而用了Windows任务栏特性的词痴则可嵌入到桌面中，桌面图标及其他程序窗口最大化后都会往下移一点，和词痴互不覆盖。Autorun Builder和Inno Logo也都有一定的技术难度，能达到其相同功能的软件非常少见。

大众软件： 业余时间进行开发，要放弃不少其他的爱好和兴趣吧？采访过一些软件作者，他们都认为最好的代码都是在半夜写出来的。

黎： 呵呵，好在没有其他特别的兴趣，过去很长一段时间，我把所有的节假日都用在软件上面了。曾有一段时间，早上起来先写两个小时的程序，然后才去上班，晚上回来再写几个小时。我在CSDN上班时就因迟到而被扣了不少奖金，现在公司时间上不是很严格，所以自由度相当大——我基本上没有12点以前睡觉的经历。

大众软件： 希望软件作者们注意劳逸结合，道理大家都知道。软件开发完成后的测试问题如何解决？

黎： 谢谢关心，在软件的开发过程中也有很多人给过我帮助和关心，比如Sankey、徐斌、林℃空间和愚刚，以及软件代理argus、frankhou、Hugh Fong等都给过我不少帮助。软件测试通常由自己完成，我的机器上装有近10个操作系统:)，从Windows 98到.Net，从简体中文到繁体中文到英文版，另外还装有Linux。

大众软件： 10个操作系统！太疯狂了。不过这样带来的好处是，开发完成的软件，可以先在各系统上测试一遍软件的兼容性，认真的态度对软件的成功有很大帮助。那在版本更新方面有什么特别的想法吗？

黎： 我发现一个现象，一般使用WinZip、WinRAR或FlashGet等软件时，通常都不关心它的版本号，感觉不同版本都差不多，这说明软件做到了一定程度后，就很难突破了。目前词痴、Autorun Builder和Inno Logo都做得不够。我发现成功的作者都只做一个软件，比如：魔法兔子、Windows优化大师。更让我佩服的是友情强档，从它的About上看，这个软件已经写了7年了，一件事情能坚持做7年，很了不起啊。

大众软件： 确实是这样，最近流行一本书，叫《一生做好一件事》，放在共享软件领域，可以变成：一生写好一个共享软件。

业界动态

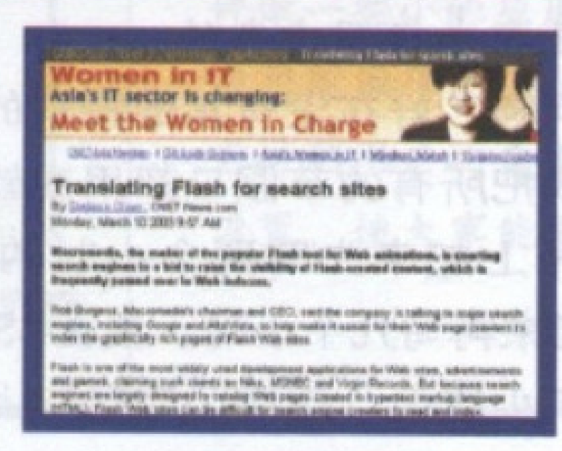
微软与Comverse合作 提供语音信息通知服务

Microsoft

最近，在美国新奥尔良召开的移动电信和网络协会大会上签订的诸多协议中，有一份比较引人注目：Comverse宣布将把微软公司的.Net Alerts和SQL Server通知服务功能整合到自己的语音邮件技术中，这样，Comverse的用户将可以把语音邮件通知发送到即时信息设备、移动设备和电子邮件收件箱。

该合作协议的宣布，表明微软公司通过推广.Net Alerts的合作对象范围，来加快其即时信息服务的发展步伐。.Net Alerts功能实现的主要软件是微软公司的两个即时信息软件：Windows Messenger和MSN Messenger。此前不久，微软公司还推出了名为Greenwich的服务器软件，使得企业可为职员安装Windows Messenger的安全版本。

Macromedia开发出转换Flash文件的工具包

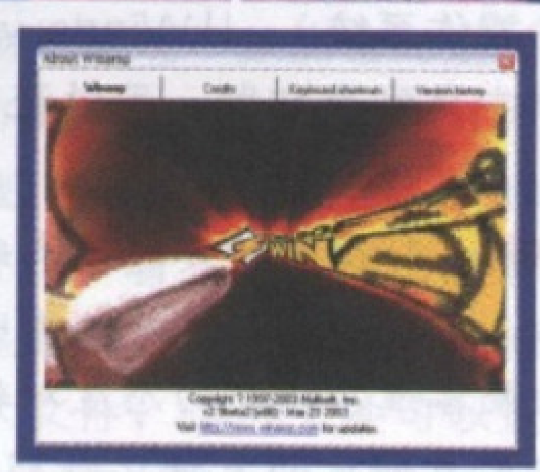


来自CNET的新闻截图。

最近Macromedia公司开发了一个工具包，利用它可将一个Flash文件中的文本和链接信息转换成HTML格式。这个工具包主要为增强网络搜索引擎对Flash文件的搜索能力。Flash是目前网站上最流行的一种媒体格式，但因为搜索引擎大部分只能搜索那些由超文本标记语言（HTML）创建的网页，所以Flash网站很难被这些搜索器查找并建立索引。

Macromedia公司主席和首席执行官Rob Burgess说，他们正在和一些重要的搜索引擎公司磋商，包括Google和Altavista，从而让这些公司的网页搜索器能检索富含图像信息的Flash网站。到目前为止，已有Fast Search&Transfer公司的AlltheWeb宣称将支持该工具并且开始检索Flash网页。Google虽然没有接受该工具包，但它声称能从Flash文件中提取链接。

Winamp 2再推Classic版新品


新版Winamp2的“关于”界面。

众所周知，Winamp的2.X系列在升级2.81b后就一直没有更新的动作，3.0的Winamp一直在升级，但由于对亚洲语言系统的兼容性和系统资源耗费控制不好，一直没能得到大多数使用者的肯定。此外Winamp的作者离开Nullsoft，自己单独开发Foobar Player也给Nullsoft增加了很大的压力。

可能是出于挽救市场的目的，Nullsoft再次开始开发Winamp 2.X系列，现在最新测试版本为v2.9 beta 2，编译日期为2003年3月23日。新版本大幅度修补了2.81的一些Bug，并增加了很多新特性，但资源占用较大、音质仍有待提高。

Ulead PaintShop Pro 8开始公开测试



Ulead已经开始了PaintShop Pro 8的公开测试，此版本比以往老版本增强了图像处理功能，用户可直接完成平面图转换3D视角，表情转换，去除图像背景等任务，但从国外试用者的发言来看，PaintShop Pro 8占用内存十分疯狂，经常会造成内存用光和虚拟内存激增等情况，看来Ulead还需要改善该软件的核心系统，否则只能眼睁睁地看着更多的用户流向Adobe等软件厂商。



需要什么样的播放器？ZoomPlayer Media Player Classic 一个都不能少！

■广东 GZ

编者按： 喜爱视听享受的电脑玩家绝对会重视播放器软件的选择，然而如今播放器软件种类繁多，也各有自己的特色和优势，不免让人有乱花入眼的感觉。本文的作者GZ毫无疑问属于这类玩家，于是也会在这个软件堆里充当淘金者的角色——生活有很多时候都像在淘金，你不觉得么？不妨让我们来看他到底淘到了什么……

……轮到我了？好话都被风行水说光了，唉，那咱们就直接来看软件吧。

一、ZoomPlayer —— 巨人肩膀上的成功者

每个人使用软件的习惯都不一样，有人喜欢简约，有人却喜欢拥有和操控一切。播放器软件的特点同样如此，前者以播放器WinDVD为代表，而后者则非这款ZoomPlayer莫属了。如果你属于后一类型的人，一定不要错过它！

ZoomPlayer是完全免费的播放器软件，当然免费绝对不是我推荐它的唯一理由。其最大特色就是拥有极度的自由性，这种“自由”并不限于在外观和操控上的完全控制，而更在于它甚至可以完全DIY播放性能！这里请不要以为DIY就是指简单改变画面、声音的参数——这些对播放性能不会有质的提高，这里的DIY指的是ZoomPlayer在播放时，其影音性能既可如微软的Media Player那样平庸，也可完全做到和WinDVD、PowerDVD一模一样甚至更强大！

ZoomPlayer播放性能的DIY能力来自于对已有影音插件的调用和支持：如果系统中安装有WinDVD等巨头播放器，其影音插件就能完全为ZoomPlayer所用，从而使后者的播放性能与前者相当。显然软件的作者知道在播放性能的开发上难与这些老牌播放器相比，索性就“拿来主义”挪为己用，而将开发的重点完全放到软件的操控以及功能扩充之上，并使其达到极致。ZoomPlayer的成功就如那句经典的格言所说——“我之所以能看得远，是因为站在巨人的肩膀上”。



图1

ZoomPlayer的体积非常小，最新版本300b5.5的大小仅为1.7MB。复杂的操控选项使得开发者把播放器分成了“DVD MODE”和“MEDIA MODE”两个模式，你可以在播放时自由切换（图1）。软件过人之处在于功能异常强大，且操作和设置非常自由、甚至可以说是复杂到令人惊讶的地步。软件特有消除OverScan功能，可优化缩放画面；除好用的控制栏及使用背景颜色来测试显示器的明亮度功能，还能在播放ASF、WMV等文件时拖动时间条（无需修复！），并且支持DVD播放……由于软件的设置极其详尽（图2），只有通过亲身体验才可能了解全部功能，别忘了，软件需要DirectX的支持，最低版本为DX8。

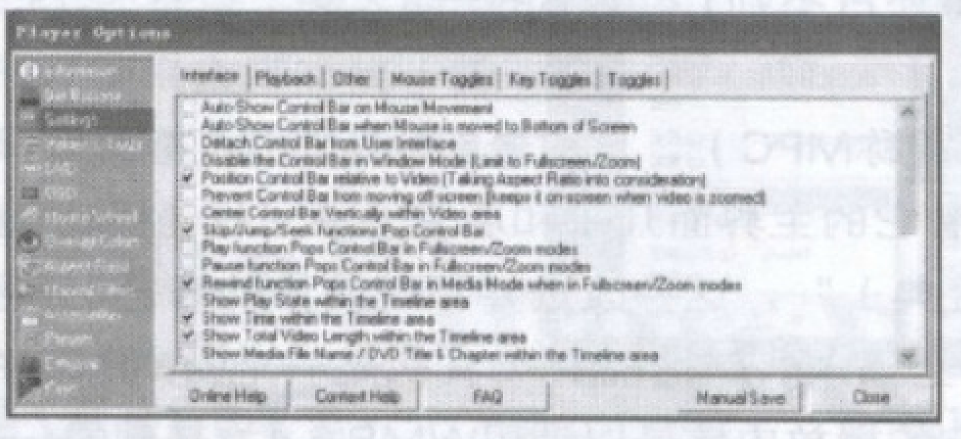


图2

独门绝招之一： 优化选择影音插件以达到最佳播放效果——如果系统里安装有其他强大播放器的影音插件，那么你一定要到ZoomPlayer的Option面板的“DVD Setup”

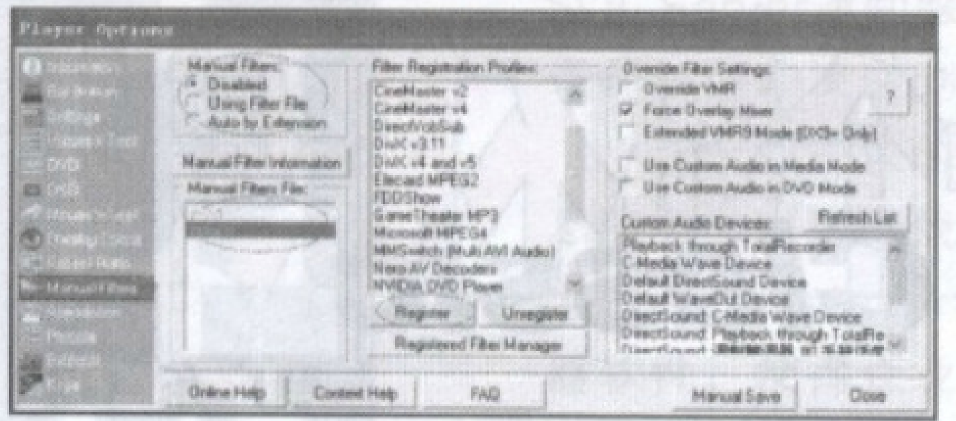
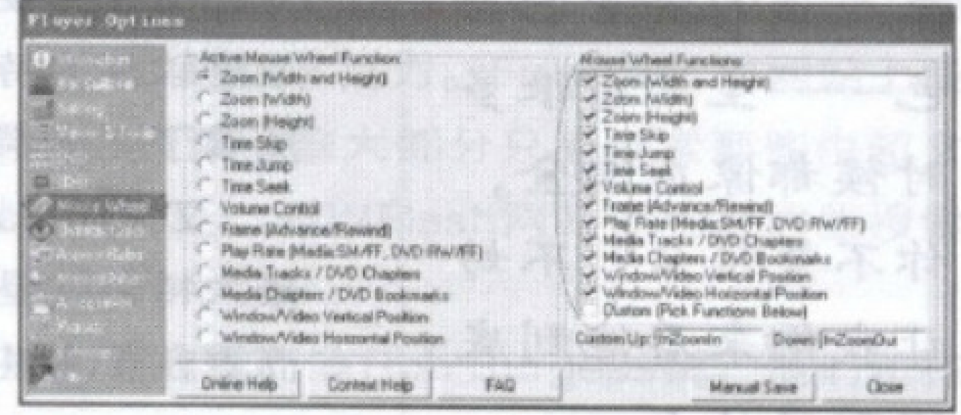

图3

图4

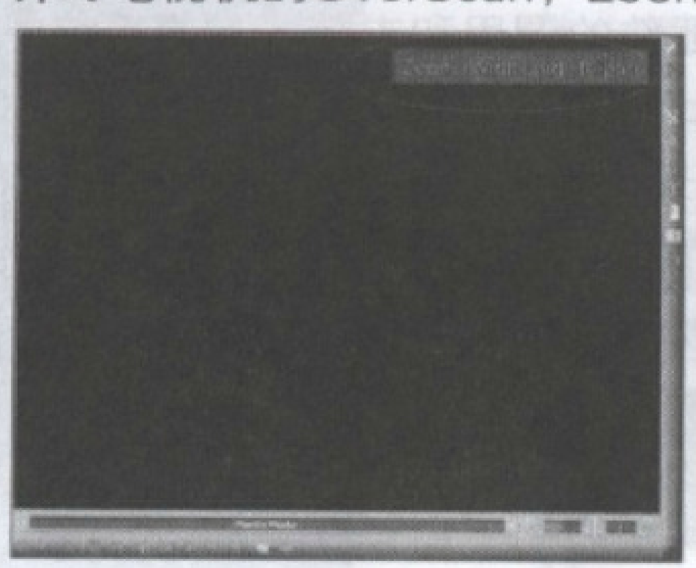
和“Manual Filters”里查看能否支持（图3、图4），如果支持就可通过注册该插件使ZoomPlayer拥有插件的影音播放性能。如果系统里安装有多种影音解码插件，如PowerDVD和WinDVD，你喜欢PowerDVD的影像解码器，但又觉得WinDVD的音频解码输出更理想，那么就可在ZoomPlayer中分别注册前者的影像解码插件和后者的音频解码插件。这样一来，就可兼取多家播放器播放性能上的优点，达到最兼容最理想的影音播放效果，所以即使已拥有多个播放器软件，ZoomPlayer仍是值得你安装的软件。

独门绝招之二：独有完善的鼠标快捷操作方式——通常的播放器软件都支持键盘的快捷操作，而对于鼠标来说，基本上只能限于单击播放/暂停、双击全屏缩放。然而就像上文所说的那样，ZoomPlayer作者的开发重点就是要把软件的操控做到极致。在ZoomPlayer的“Option”→“Settings”“→“Mouse Toggles”面板里，你不仅可将鼠标左键的单双击设置为具体的快捷操作（图5，鼠标右键固定为通常的弹出菜单），更为精彩的是软件充分发挥了鼠标滚轮的作用。在“Mouse Wheel”面板里，允许你将滚轮功能设置为10余条快捷操作（图6）。例如针对“Volume Control（音量调节）”，可将其快捷操作定义为滚轮的上下滚动，如想更进一步，可将单击滚轮键的动作指定为切换到滚轮功能的选择菜单（参见上图5），这样在播放时就可单击滚轮键并选择种类繁多的操作功能。


图5


图6

独门绝招之三：特有消除OverScan功能，可优化缩放画面，使在电视上观看DVDRip（DivX）的效果达到最佳——对于将显卡接到电视的DVDRip玩家，基本上都会遇上全屏播放时画面不全的问题，这是由于电视机的OverScan功能而导致；其次会由于电视机与显示器的区别使得输出画面上的颜色、亮度与原版有明显差异。针对电视机的OverScan，ZoomPlayer在全屏播放时只需利用鼠标滚轮就能方便控制画面的整体缩放或宽度高度的单边缩放（图7），从而将画面限制在电视机的显示范围内，避免画面的损失。对于第2个问题，只需在右键菜单中选择“Overlay Color Controls”，即可打开画面的颜色覆盖功能（图8），在这里可以调节播放画面的亮度、对比度、颜色等项目，直到取得你满意的效果。这两项功能非常实用，可惜的是软件没有提供画面平移功能，有时候不免造成不便，这点就不如后来的Media Player Classic了。


图7

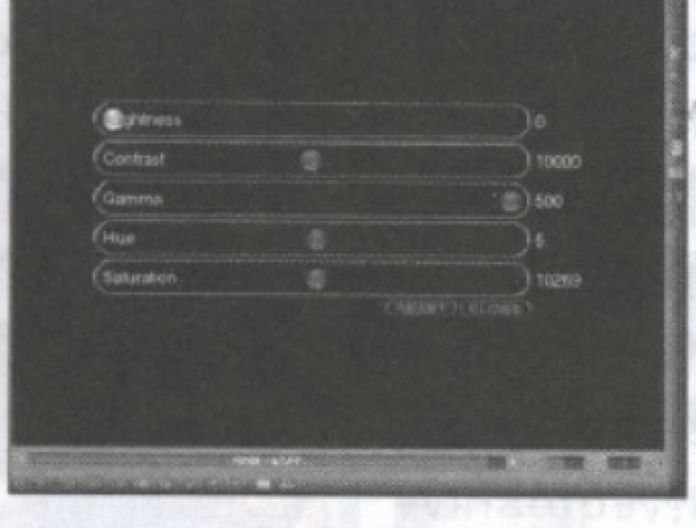


图8

二、Media Player Classic —— 一张软盘上的经典

不少朋友都会按自己的心意挑选一款格式支持齐全、功能尽量完备，性能尽量强大的播放器软件，虽然每个人最后的选择结果会不一样，但有一点却基本相同——软件的体积不会太小，通常都占有几十甚至是数百MB。那么这时告诉你，有一款播放器软件格式支持齐全、功能非常完备，性能强大无比，兼容性稳定性更是一流，而且它只有一个绿色可执行主文件，放到软盘上容量还占不到1.44MB的一半，你有什么想法?



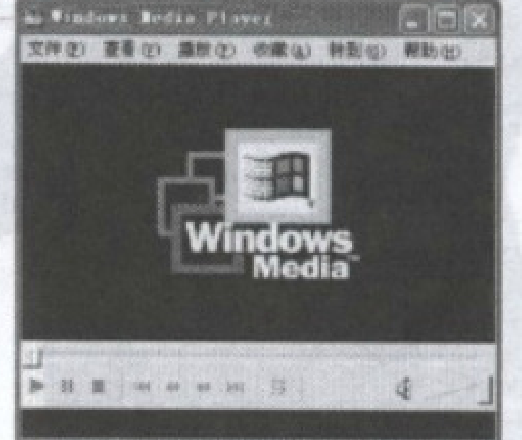
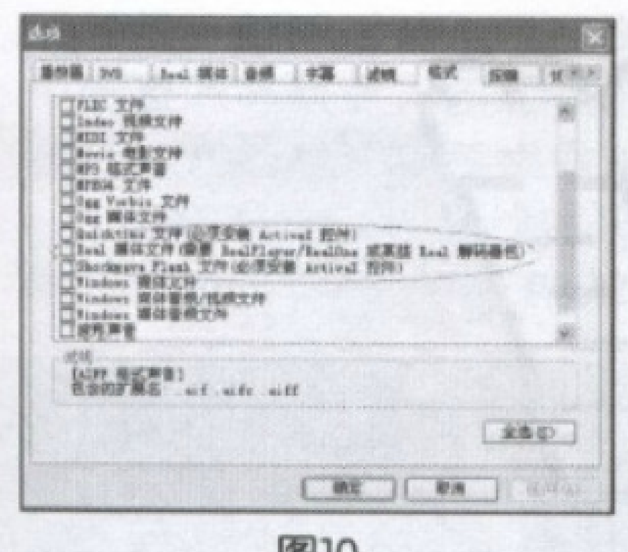
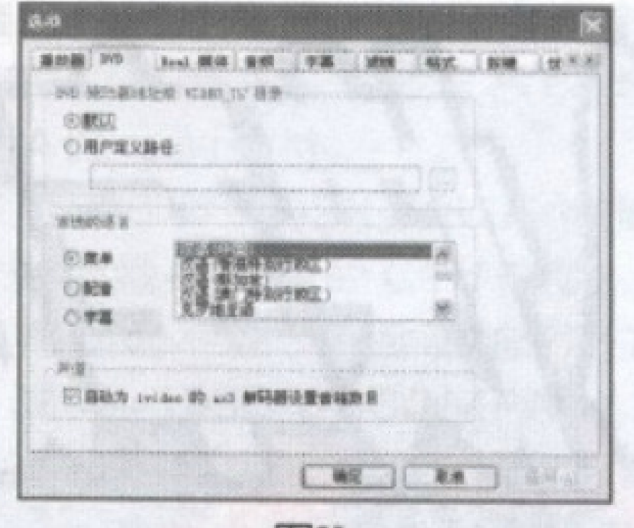


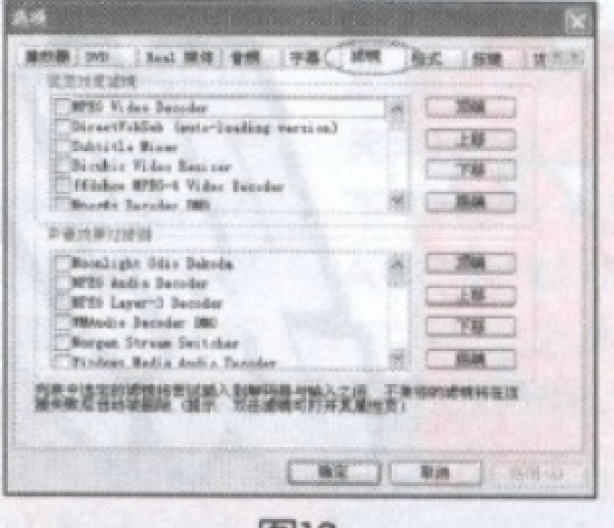
图9

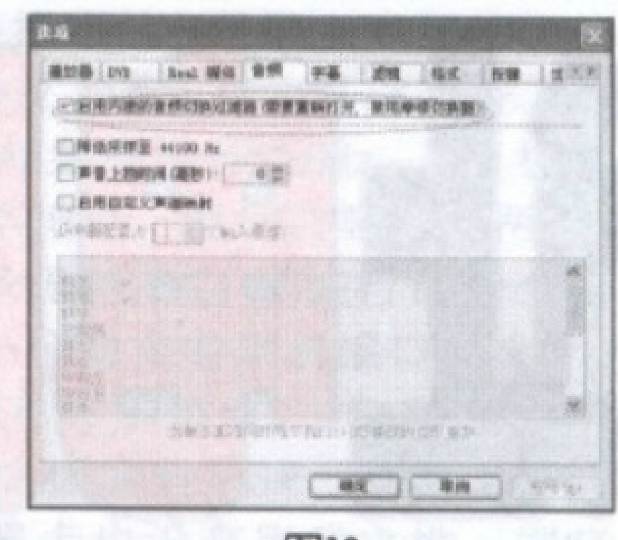
这款软件就是Media Player Classic（以下简称MPC），目前最新的版本是6.4.3.0。不要以为它是微软的Windows Media Player 6.4（以下简称WMP 6.4），尽管它的主界面几乎和后者一模一样（图9）。你可以猜想前者正是由后者改进而来，但正如名称上加入的“Classic（经典）”，这种改进并不是简单的修补，而几乎是一个全新的杰作。

其过人之处在于体积最小而功能却空前齐全强大。严格说MPC其实是一个WMP 6.4的外壳程序，这也是两者外观酷似以及MPC的版本号以6.4为前缀的原因，它的播放内核是以调用WMP 6.4为基础的——它巧妙地利用了一个事实：任何版本的Windows都默认安装有WMP 6.4——这就是它能做到如此小的原因。然而尽管MPC只是一个外壳程序，功

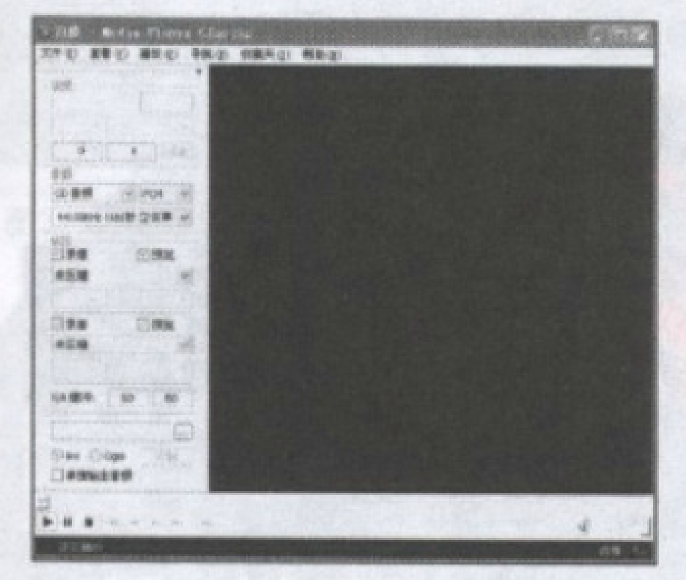

图10


图11


图12


图13

能却令人惊叹，为WMP 6.4远不能及。MPC的最新版本不仅可播放微软所有的WMP系列文件格式，在已经安装了Real、QuickTime和Flash Player的机器上，相应类型的媒体它都能支持（图10），当然前面提到ZoomPlayer的无需修复而在播放ASF、WMV时拖动时间条的功能，它也同样具备。而且MPC具有增强的DVD直接回放功能（图11），能够调用各种视频音频效果插件（图12），自定义音频的各个多声道（图13），甚至还集成视频捕捉的功能（图14）。


图14

独门绝招之一：独有方便的配音功能——有时我们拿到手里的DVDrip等视频文件画面完美，但语音却是自己完全听不懂的语言，这时又拿到了一段完美的中文配音文件。那么如何配合使用呢？通常的方法是打开两个播放器分别播放视频文件和配音音频文件，然后将视频播放器静音，调节使音频播放器与视频播放同步，可每看一次都要手动在两个播放器之间不断调整，麻烦可想而知；另一方法是用视频编辑软件将音频加入到源视频作为第2声道，其缺点也显而易见：需要技术和时间，同时文件会增大而无法刻碟。如果使用MPC的配音功能，这个问题实在是小菜一碟：在用MPC打开视频文件时，面板上会有配音文件的定位栏（图15），将配音文件的地址输入，然后开始确定播放，这时声音还是视频文件的原始声道，可点击菜单“播放”→“滤镜”→“音频切换器”，选择配音音频即可将声音播放切换为配音（图16）。



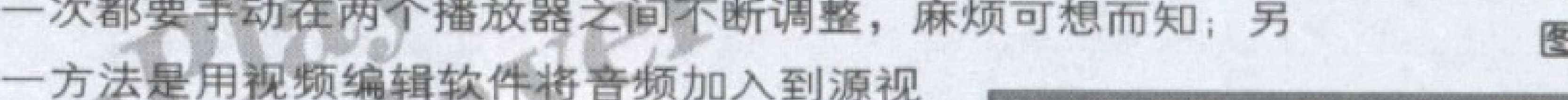
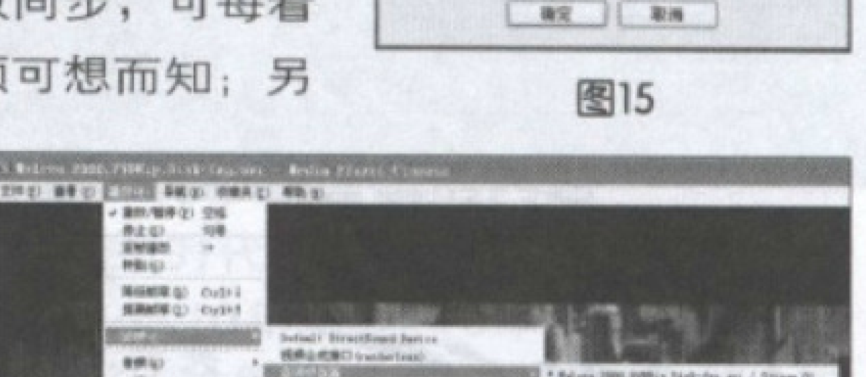
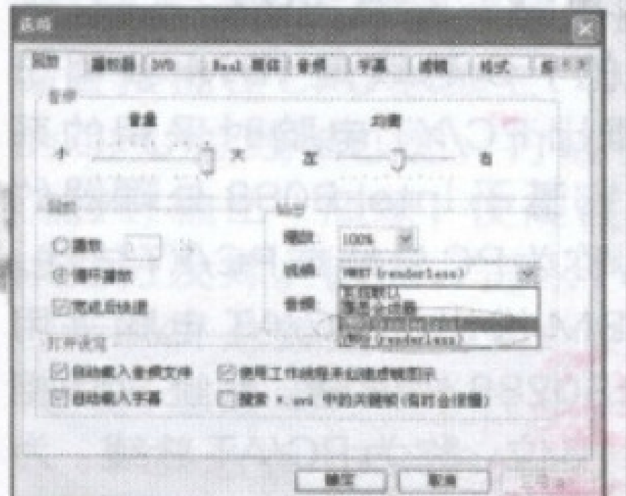
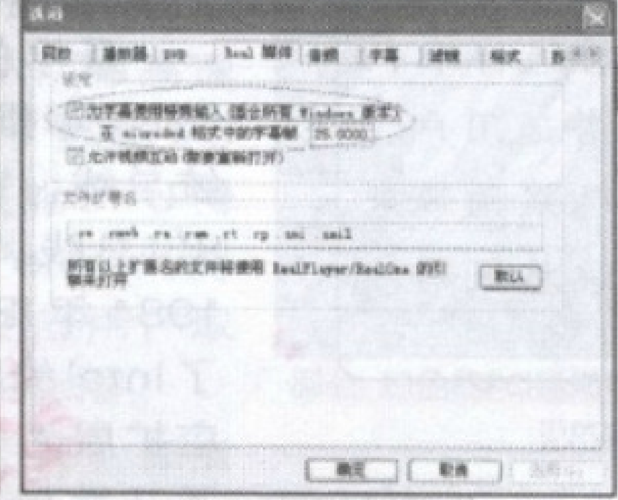


图15


图16

独门绝招之二：独有内建的VobSub字幕引擎和Subsync字幕编辑器，提供前所未有的字幕表现能力——当你得知MPC的作者就是VobSub的作者，对于这个功能还会有怀疑吗？MPC可在系统没有安装任何字幕软件插件的情况下播放外挂字幕文件，不过需要先在菜单“查看”→“选项”面板中进行设置，将“回放”选项卡中的“视频接口”设置为“VMR7”或“VMR9”（图17）。不过，“VMR7”需要操作系统是WinXP，而“VMR9”需要安装DirectX 9，所以必须满足至少其中一项。这里还要告诉你一个惊奇的应用，MPC甚至能在播放RM或RMVB时调用外挂字幕！打开菜单“查看”→“选项”面板，切换到“Real媒体”面板，将“为字幕使用特殊输入”选项勾选上，同时适当设置“在microdvd格式中的字幕帧”（图18），然后在播放real流媒体文件时，打开菜单“文件”→“载入字幕”面板指定字幕地址，即可在播放时外挂字幕了。


图17


图18

独门绝招之三：完美的视频回放及画面尺寸的调节功能——除了最常见的视频回放画面的窗口适应调节选项以外（图19），MPC还提供了强大的画面尺寸自由缩放、平移以及预设编辑方案功能（图20）。只需在播放时轻轻按动键盘右边的数字键，画面就会绝对平滑地按你的意愿朝各个方向缩放或移动，以达到你想要的效果和尺寸。在作过诸多调节后只需按下数字键5，一切又可恢复原样。


图19

图20

让电脑驶入快车道

——第3代总线PCI Express详解

■湖北 王洋


图1

在F1大奖赛中，法拉利赛车那风驰电掣的英姿总是令观众们心神荡漾，可人们首先想到的总是马力强劲的发动机、韧性十足的轮胎、坚固的机身和特殊配方的燃料，却往往忽视了法拉利车轮下的跑道。没有宽敞平坦的高速跑道，再好的赛车也难以跑出激动人心的速度。PCI Express总线（图1）就如同赛车场的跑道，要让稳定了10年之久的PC架构驶入全新的快车道。

在2月份开幕的2003年Intel开发者春季论坛（IDF Spring 2003）上，PCI Express总线技术成为大家关注的焦点。它被誉为电脑总线的一次革命性飞跃，将取代“廉颇老矣”的PCI总线成为第3代系统总线标准，Intel公司更是要在明年把这项新技术引入桌面市场，让它走向普通用户。那么，究竟什么是PCI Express总线，它有哪些优势，能给电脑架构带来多大变化呢？要回答这些问题，首先让我们回顾一下电脑系统总线的演变历史。

一、系统总线的演变历史

系统总线（System Bus）是连接电脑各部件之间的一组信号线，它就像PC的一条大动脉，是CPU、内存、硬盘和光驱等外存储设备，显卡、声卡、网卡、打印机等输入/输出设备，还有包括其他外围设备在内的各部件之间传递数据的公共通道（图2），CPU执行的各种指令也是通过它读取的。从诞生以来，PC就采用了模块化的设计和总线结构方式，尽管各硬件子系统不断推陈出新，新技术的引进令人眼花缭乱，但标准化的系统总线保证了这些千变万化的子系统之间的兼容性，使它们处理过的数据通过这条大动脉高速、有序地进行交换，这样每个子系统都能非常容易地扩充和升级。

图2：系统总线，硬件子系统之间的数据通道。

某种规格的系统总线一旦形成标准，通常会稳定一个相当长的时期，直到它难以适应硬件子系统性能提升的步伐为止。因此从IBM PC问世至今，虽然涌现出了包括MCA、VESA等在内的多种总线规格，但从整体上看，大致经过了ISA总线和PCI总线两个发展阶段，并即将过渡到第3个阶段——PCI Express总线（表1）。

1.第1代总线：ISA总线

最早的PC总线是IBM公司于1981年推出PC/XT电脑时采用的系统总线，它基于Intel 8088处理器的8位总线，称为PC总线或PC/XT总线。1984年IBM推出的PC/AT电脑采用了Intel的80286处理器，系统总线相应扩展为16位，称为PC/AT总线。为了开发与IBM PC兼容的外围设备，行业内逐步确立了以IBM PC总线规格为基础的ISA（Industry Standard Architecture，产业标准架构）总线。

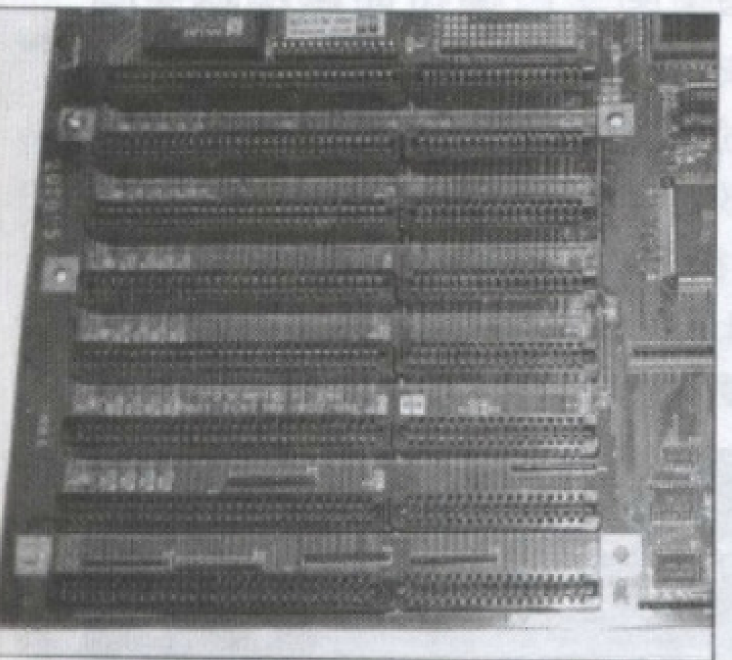
ISA（图3）是8/16位系统总线，最大传输率为8MB/s，允许多个CPU共享系统资源。由于兼容性好，它在上世纪80年代成为应用最广泛的系

表1：3代系统总线规格一览表

总线	版本	推出年代	位数（bit）	工作频率（MHz）	总线带宽（MB/s）
ISA	8位	1981	8	4.77/8	8
	16位	1984	16	8	16
	32位（EISA）	1988	32	8	32
PCI	V1.0	1992	32	33	133
	V2.0	1993	32/64	33	133/266
	V2.1	1994	32/64	33/66	133/266/533
PCI Express	Spec 1.0	2002.4	32/64	2.5GHz	16GB/s（X32，双向）

统总线。但同时ISA也存在诸如传输速度慢、CPU占用率高，占用硬件中断资源等缺点，因此在PC'98规格中ISA总线已被取消，Intel从i810芯片组开始也已不再提供对ISA接口的支持。

8/16位的ISA总线对于采用286和386SX CPU的电脑非常方便，但对于386DX以上、具有32位外部数据总线的CPU来说，总线宽度就显得远远不够了，会影响32位处理器的性能发挥。1988年，COMPAQ（康柏）、HP（惠普）、AST等9家厂商把ISA总线扩展到32位，推出了EISA（Extended ISA，扩展ISA）总线。EISA总线的工作频率仍是8MHz，与8/16位的ISA总线完全兼容，因此可以看作32位的ISA总线，但带宽比ISA扩大了一倍，达到32MB/s。不过，由于要兼顾ISA总线的特性，妨碍了EISA总线速度的进一步提升，再加上成本较高，EISA并没能成为新一代的系统总线，在20世纪90年代初就被PCI总线取代。

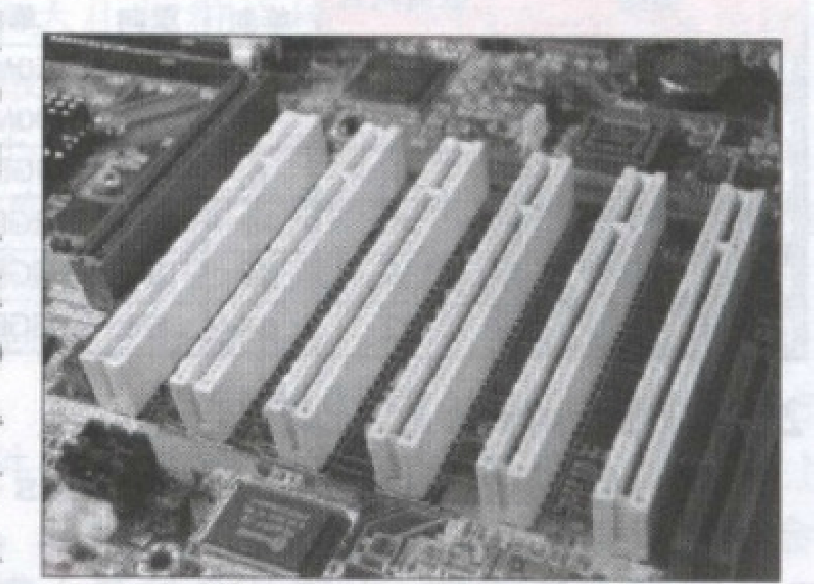

图3：现在主板上已很难看到的ISA插槽。

2.第2代总线：PCI总线

进入20世纪90年代后，由于CPU飞速发展，使得ISA/EISA总线跟不上形势了。由于CPU速度高于总线速度，造成硬盘、显卡和其他外围设备只能通过一个慢速且狭窄的瓶颈发送和接收数据，使CPU的高性能受到了严重影响。为解决这一问题，1992年Intel公司推出了32位的PCI（Peripheral Component Interconnect，周边部件互连）总线，最早应用在486电脑上。

PCI总线（图4）的工作频率为33MHz，带宽可达133MB/s（33MHz × 32bit / 8），比ISA总线有了极大改善；它支持突发读写操作，可同时支持多组外围设备。1993年发布的PCI 2.0版本把总线扩展到64位，带宽达到266MB/s；1994年出台的PCI 2.1版本又把总线工作频率提高到66MHz，带宽相应增加到533MB/s；目前的最高版本是PCI 2.3。出于成本上的考虑，桌面市场上普遍采用32位、33MHz的PCI总线，因此本文主要讨论这种规格。

PCI总线是一种独立于CPU的系统总线，它采用一种独特的中间缓冲器设计（如图5），可将显卡、声卡、网卡、硬盘控制器等高速外设通过PCI总线直接挂在CPU总线上，从而与高速的CPU总线相匹配，打破了数据I/O（输入/输出）瓶颈，使高性能CPU得以充分发挥。因此，进入Pentium时代后PCI总线迅速得到广泛应用，取代ISA总线成为第2代总线标准。


图4：白色的PCI插槽可以说是现在主板上最常见的插槽了。

PCI总线133MB/s的带宽，在当时对付声卡、网卡、视频卡等绝大多输入/输出设备都显得绰绰有余，不过却难以应付3D显卡对带宽越来越大的“胃口”。由于133MB/s的带宽同时分给所有正在工作的PCI设备，这样随着3D处理的数据占用的带宽越来越多，PCI总线就成了制约显示子系统和整个系统性能的瓶颈。既然主要矛盾是显卡需要的带宽“出类拔萃”，专门给显卡开个“小灶”就成为一个很自然的解决办法。于是AGP总线作为PCI总线的一个补充，就应运而生了。

处理器
缓存
内存控制器
内存
音频
视频
PCI 总线
LAN
SCSI
Exp Bus Xface
显示输出
基本I/O功能
ISA/EISA通道

图5：独立于CPU的PCI总线

AGP（Accelerated Graphics Port，加速图形接口）总线是Intel公司于1996年7月推出的，是显卡专用的局部总线。它以PCI 2.1版规范为基础进行了扩充和改进，工作频率为66MHz，1 ×模式下带宽为266MB/s，是PCI总线的两倍。AGP可以看作是对PCI总线打的一个补丁，实际上是一个显卡专用的接口标准，只是习惯上称其为AGP总线。PCI和AGP并不兼容，如果主板没有AGP插槽，那么再强大的AGP显卡也没有用武之地，同样PCI设备也无法插在AGP插槽上。

AGP总线直接连接北桥芯片和AGP显卡，使图形处理的数据直接在GPU和内存之间进行交换，不需要再经过PCI总线，从而缓解PCI总线带宽不足的问题，提高整个系统的性能（表2）。

表2：AGP总线规格一览表

规范	AGP 1.0		AGP 2.0	AGP 3.0
模式	AGP 1X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 8X
工作频率（MHz）	66	66X2	66X4	66X8
位数（bit）	32	32	32	32
带宽（MB/s）	266	533	1066	2133
电压（V）	3.3	3.3	1.5	0.8
发布时间	1996.7		1998.5	2002.9

3.目前系统总线面临的问题

从486时代到现在，PCI充当系统总线的角色长达10年之久。10年间各种硬件设备的速度和性能都已发生了质的飞跃，而系统总线仍旧停留在486时期的架构上不断地修修补补。随着计算机技术（特别是CPU、存储器、显示设备）日新月异的发展，各硬件子系统及其他外围设备对速度和带宽的要求越来越高，旧有的PCI系统总线架构已不能满足技术发展的需要。

首先，显示子系统的飞速发展带动了独立于PCI总线的AGP总线不断升级。从AGP 1.0到AGP 3.0，为满足显卡对带宽越来越大的“胃口”，显卡接口带宽已达到2.1GB/s。作为图像数据专用的局部总线，AGP总线只是在一定程度上缓解高速图形数据处理对整个系统总线的压力，治标不治本。未来是沿着AGP的步伐继续，还是回归到更具潜力的新一代系统总线上去呢？现在已有了答案：随着全新一代PCI Express规范的推出，AGP 8 ×将是AGP总线最后的辉煌，PCI Express X16将取代AGP 8 ×成为新的显卡接口标准（图6）。

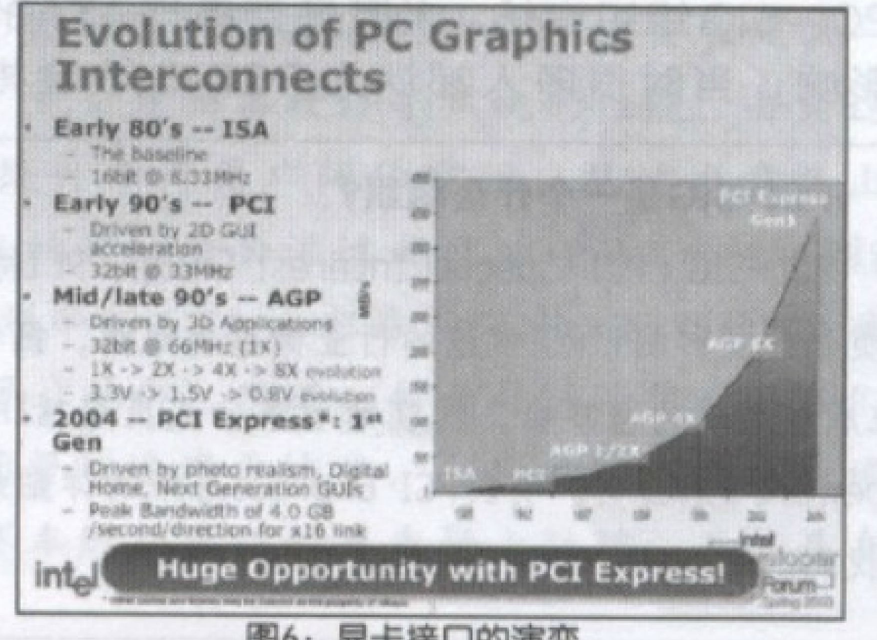


图6：显卡接口的演变。

其次，硬盘等存储设备的数据传输率越来越高，令PCI总线相形见绌。对于SCSI硬盘，Ultra SCSI-160和Ultra SCSI-320接口的最大传输率分别是160MB/s和320MB/s，早已超过了PCI总线的带宽。即使是普通的IDE硬盘，现在ATA/133硬盘外部数据传输率也已达到133MB/s，与PCI总线带宽持平；而SATA硬盘的外部传输率从150MB/s起步，以后还要提高到300MB/s和600MB/s。

再次是千兆以太网（Gb Ethernet，GbE）的脚步越来越近，对PCI总线产生了强大的压力。全双工方式工作的千兆网卡需要的带宽高达1000Mb/s ×2/8=250MB/s，几乎是PCI总线带宽的2倍；而10Gb/s和40Gb/s以太网已提上了开发日程，“古老”的PCI总线如何能应付？

就连一向在数据传输速度上拖后腿的外设接口也对PCI总线表示了不满。IEEE 1394接口的新标准1394b的数据传输率已有800Mb/s、1Gb/s和1.6Gb/s这几种不同的规格，将来更要达到3.2Gb/s。如果系统总线不升级，以后恐怕连视频采集这样的场合都对付不了。

由此可见，对于整个电脑架构来说，PCI总线那可怜的133MB/s的带宽已是警报频传，处处有堵塞的危险。在经过长达10年的修修补补之后，PCI总线已无法满足电脑系统性能提升的要求，必须由带宽更大、适应性更广、发展潜力更大的新一代系统总线取而代之，这就是PCI Express总线。

二、PCI Express应运而生

1.PCI Express标准的形成：从3GIO到PCI Express 1.0

在2001年春季的IDF上，Intel就推出了旨在取代PCI总线连接内部芯片的第3代I/O技术，也就是3GIO（Third-Generation Input/Output，第3代输入/输出）总线。因为它原来的开发代号是Arapahoe，所以又被称为Arapahoe总线，由Intel支持的AWG（Arapahoe Working Group，Arapahoe工作组）负责3GIO规范的制订。2002年4月17日，AWG宣布3GIO 1.0的规范草稿已完成，正式移交给PCI-SIG组织审核。大概是受串行ATA的影响，当时很多人都认为PCI-SIG会把3GIO更名为串行PCI（Serial PCI），但最后它被正式命名为PCI Express（Express在英文中是高速、特快的意思）。

2002年7月23日，PCI-SIG正式公布了PCI Express规范1.0版。根据开发蓝图，Spec2.0（2.0规范）将于2006年正式推出，这就意味着在今后3年左右的时间内将是Spec1.0的推广期。

PCI Express总线采用串行方式传输资料（图7），通过两条线路之间的电压差来传输数据，这两条配套的线路就成为一个“Lane”（信道）。时钟信号被直接植入数据流中，而不是作为独立信号存在，每个信道的数据传输速度极限取决于传输介质，而不是外部的时钟频率。因此PCI Express总线可采用不同的传输介质，从而大幅提升总线的工作频率和带宽。目前采用的铜质线路的理论传输极限是10Gb/s(1.25GB/s)。未来随着PCI Express规格的提升，还可采用光纤来实现更高的传输速度；而采用并行传输的ISA、PCI和AGP总线，数据传输的速度必须和外部的时钟信号同步，这就限制了总线带宽的提升。根据PCI Express Spec1.0规范，在第1阶段每个信道（Lane）的数据传输率是2.5Gb/s，传输距离最长可达3米。2.0规范将在2006年发布，每个信道的数据传输率将达到5～6Gb/s。

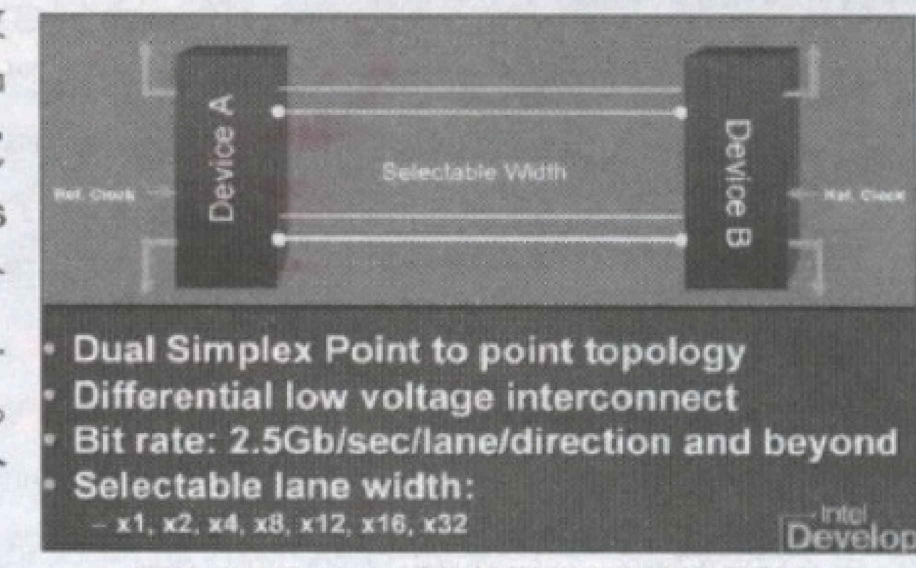


图7：PCI Express总线单信道双向传输示意图

PCI Express总线传输数据时，时钟信号是直接植入数据流中，而不是作为独立信号，这样10bit才能传输一个字节（Byte，1Byte=8bit）的数据量，因此实际带宽只有数据传输率的80%。所以每个信道的实际带宽就是2Gb/s（2.5Gb/s × 80%），即250MB/s。PCI Express总线还支持双向传输，从而能把带宽扩大一倍。

PCI Express支持弹性传输，可以1个、2个、4个、8个甚至32个信道进行传输，组成× 1/ × 2/ × 4/ × 8/ × 16/ × 32等不同的规格（表3），靠后的规格能兼容前面的规格。当系统内某个部件需要较多带宽时，可动态调配线路以满足需求。内存寻址方面，它采用32位和64位寻址，未来有可能成为新的内存总线。

表3：PCI Express规格一览表

类型	信道数目	线路数目		带宽	
		单向	双向	单向	双向
PCI Express X1	1	2	4	250MB/s	500MB/s
PCI Express X2	2	4	8	500MB/s	1GB/s
PCI Express X4	4	8	16	1GB/s	2GB/s
PCI Express X8	8	16	32	2GB/s	4GB/s
PCI Express X16	16	32	64	4GB/s	8GB/s
PCI Express X32	32	64	128	8GB/s	16GB/s

2.PCI Express总线的优势

和PCI总线相比，PCI Express的优势体现在以下几点：

（1）带宽提升幅度惊人，潜力巨大。1.0规范中每个信道的带宽是250MB/s，PCI Express ×32双向传输则可达到16GB/s的带宽，是PCI总线的120倍。目前采用的铜质线路理论传输极限是10Gb/s，以此计算，单个信道的数据传输率可高达1GB/s（10Gb/s × 8/10），PCI Express ×32双向传输的带宽更高达64GB/s。如果未来采用光纤传输，带宽提升的潜力难以想象。如此巨大的带宽潜力，足可以保证PCI Express总线在未来相当长的时间内，给电脑硬件的发展提供一个稳定的、高性能的平台。PCI Express总线是名副其实的PCI特快——特别快的PCI啊。难怪Intel放出豪言：PCI Express总线技术将会在今后20年中与我们相伴。20年是什么概念？20年前，人们还在用着4.

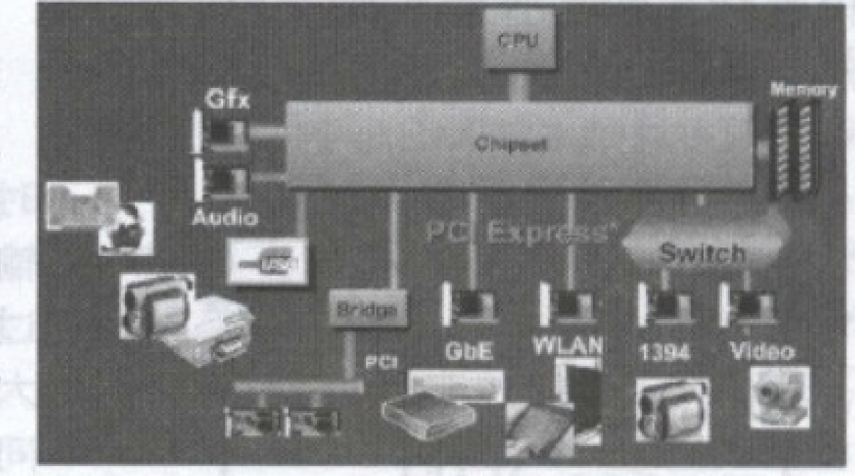


图8：PCI Express系统与周边设备的连接。

PCI-SIG是一个什么组织？

PCI-SIG（PCI-Special Interest Group，PCI特殊利益集团）组织成立于1992年，是负责开发和制订PCI规范的行业标准化组织，拥有900多家成员公司。领导机构是由9位成员组成的理事会，现在的理事会成员包括Intel、IBM、微软、HP、AMD、TI和Phoenix等9家公司。有关PCI Express总线的详细规格可在其官方网站www.pcisig.com上找到。

77MHz处理器的PC呢。

（2）采用点对点架构，具有灵活的带宽分配方式。PCI Express采用了一种类似"Switch（开关）"的结构，数据传输通过桥接芯片进行，无须通过内存；各通道彼此独立，能实现多设备并发传输；在带宽富裕的情况下，显卡、网卡和其他设备可共用总线，而需要时也可成为某个设备的专用通道。这一点对于那些带宽需求旺盛的设备，如显卡、SCSI控制卡来说意义非常重大。厂商们既可利用PCI Express可观的带宽，又可设计通用的接口，从而降低成本，扩大了产品的适用性。对我们普通用户，再也不用为自己的主板没有各种专用接口而烦恼了，在一台PC中安装多块不同用途的显卡将变得容易多了。

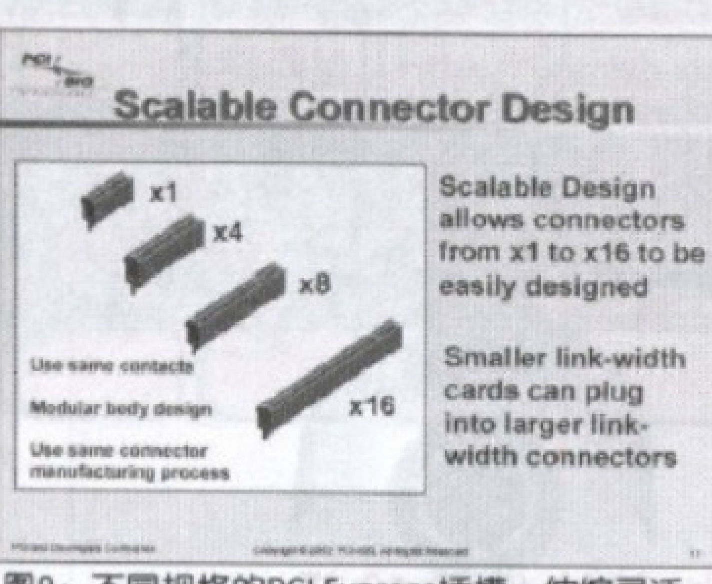


图9：不同规格的PCI Express插槽，伸缩灵活。

（3）具有高度的通用性。PCI Express总线具有各种不同规格的接口（图9），接口设计简单且扩展性好，短的接口完全可以插在较长的接口中。接口的针脚（Pins）比PCI接口少得多，×1接口只有36针，占用的空间会大大减少，因此不仅可以代替PCI/AGP/CNR等作为内置插槽，还能作为外部接口使用。这样硬件厂商开发的各种控制卡就可直接插在PCI Express接口上。

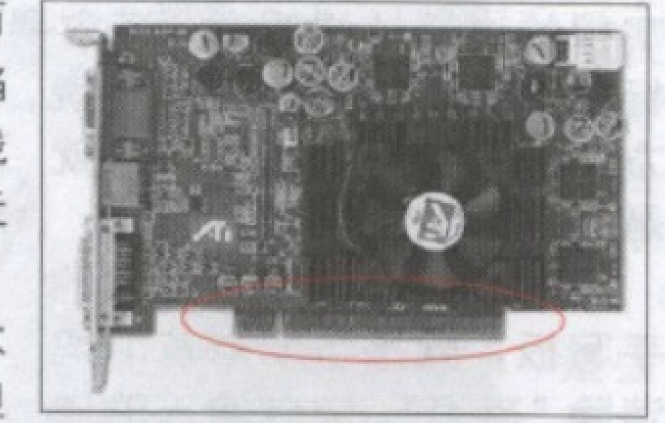
PCI Express总线数据传输距离长达3米，使得各硬件子系统完全可在空间上彼此分开，只用线缆连接。它支持热插拔功能，可对所有的接入设备进行实时监控，这样硬件厂商可设计出形状和大小都符合模块化要求的部件，用户需要扩充和升级硬件时，只需要把旧的拔掉，新的插上就可以了，不用开机箱。电脑的外部设计也可根据用户需要而改变，譬如把发热量或噪声较大的处理器、硬盘、散热系统及主板等放在较远的地方，而把显示子系统集成到显示器中，让用户获得一个安静的工作环境。

此外，PCI Express总线还在软件级别兼容PCI规范，不需要更新操作系统和BIOS。未来采用PCI Express总线的主板仍可支持PCI插槽，各种PCI接口的扩展卡可以低带宽模式正常运行。不过需要指出的是，现有的各种PCI设备并不能直接插在PCI Express接口上，作为新一代显卡标准的PCI Express ×16接口也不兼容AGP接口。

三、PCI Express正向我们走来

第3代系统总线PCI Express的出现确实是一场革命，它以高性能、高扩展性、高可靠性及出色的兼容性，赢得了众多厂商的支持。众人拾柴火焰高，PCI Express总线离普通用户已越来越近了。

作为带宽消耗的大户，显卡理所当然地担当起了PCI Express应用的急先锋。NVIDIA和ATI都已宣布支持PCI Express规范，明年PCI Express ×16接口（长89mm，164pin）将取代AGP 8×接口成为显卡的新标准，它的单向带宽为4GB/s，而双向带宽为8GB/s，大约是目前最高的AGP 8×带宽的7.5倍。ATI已展示了采用PCI Express ×16接口的RADEON 9700 Pro显卡（图10），计划在今年8月推出的R400图形核心也会支持这一新接口。3DLabs也开始研发采用PCI Express接口的WildCat野猫系列专业显示卡；VIA旗下的S3 Graphics在今年第4季度将推出采用PCI Express ×16接口的DeltaChrome2图形芯片；Trident则表示将在明年夏天推出相关产品。


图10：ATI展示的采用PCI Express ×16接口的RADEON 9700 Pro显卡。

芯片组方面，作为PCI Express总线最坚定的支持者，Intel预定明年推出的Grantsdale芯片组将全面引入PCI Express总线。SiS（矽统）公司已明确表示将会选择PCI Express作为系统总线，SiS965可能会成为首款引入PCI Express总线的南桥芯片；VIA（威盛）和ALi（扬智）也表示支持PCI Express；NVIDIA则打算在明后年的芯片组中加入对PCI Express的支持。基于这些芯片组的主板将优先考虑PCI Express ×16接口，以迎合显卡接口的更新换代，其次是PCI Express ×1接口，其他插槽位置则继续留给PCI接口，以兼容现有设备。毕竟用户目前大量使用的还是PCI接口的声卡、网卡等设备，因此支持PCI Express总线的主板上将会出现1条PCI Express ×16显卡插槽、1～2条PCI Express ×1插槽和数目不等的传统PCI插槽（图11、12）。

图11、12：采用PCI Express总线的主板模型

对于3D游戏的玩家来说，明年以后要想享受到最流畅的画面，可能就需要购买一款支持PCI Express总线的主板了。如果对游戏的要求一般，就没必要刻意"追新"，因为除显卡制造商外，其他硬件厂商并没有对PCI Express总线投入太多热情，可用的PCI Express设备至少在明年底以前还是屈指可数，这也是影响PCI Express总线推广进度的最重要原因。

为了加快PCI Express接口在各种输入输出设备中的应用，Intel计划在今年6月建立一个PCI Express产品协作性实验室，在基于Intel平台上进行兼容性测试。在Intel的大力推动下，PCI Express接口将会首先在千兆网卡、SCSI控制卡这样的带宽需求大户中得到广泛应用。

总结与展望

就像ISA总线的淘汰一样，PCI Express总线取代PCI总线也将是一个逐步过渡的过程，毕竟市场上还存在太多的PCI扩展卡。但作为新一代数据总线的标准，PCI Express总线取代捉襟见肘的PCI总线已是大势所趋，它能给电脑硬件的发展提供一种高性能的总线平台，充分发挥各硬件子系统的性能，并为这些子系统今后的性能提升开辟更广阔的空间。从这个意义上说，PCI Express所带来的影响将会远远超过AGP从2×/4×到8×、硬盘从并行ATA到串行ATA、内存从SDRAM到DDR及CPU主频的突飞猛进等"局部"改进。作为普通消费者，我们希望PCI Express总线的普及速度更快些，应用的范围更广。谁都希望自己的法拉利赛车能在真正的赛车场上驰骋，而不是在羊肠小道上爬行。



快乐数码迎长假

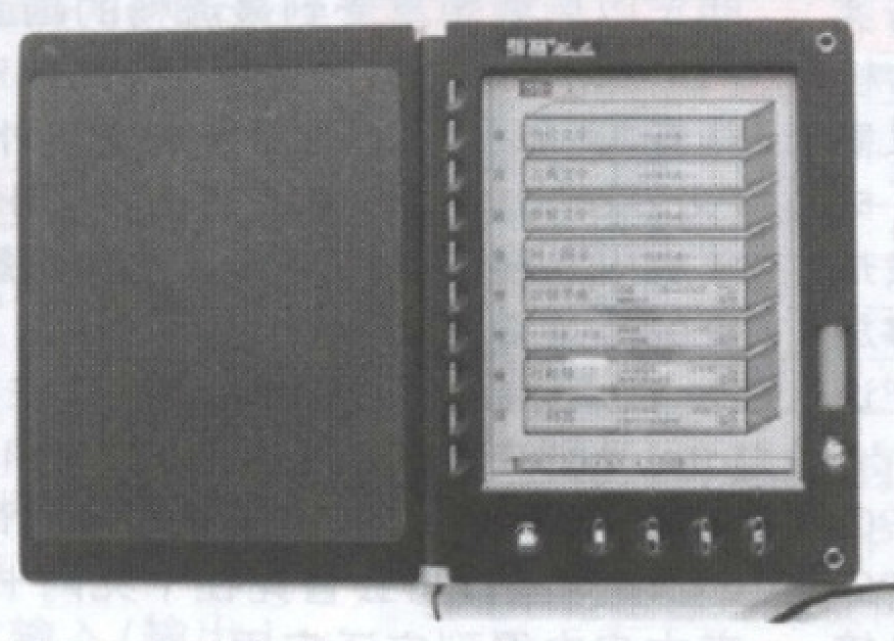
■北京 程士寅

一年一度的五一"黄金周"又可望在即，对长假热切的盼望最让人兴奋不过了。电影《麦兜故事》里曾说过：火鸡的味道，其实是从期盼的那一刻开始的。假期，不也是这么轮回的么？

今年的五一怎么过？让数码装备来给你的五一长假增添一些色彩吧！

回家看看父母

对于漂泊在外的游子来说，每逢假期，最想的就是回到久别的家乡，多陪陪父母，话话家常。那给他们带些什么呢？咱可不能蒙昧到真的相信那个什么XX金的份儿上。也别小看现在的中老年人，使用电脑、上网如今对他们来说也不是什么新鲜事。



翰林e-book电子书（参考价格：1500元）

老一辈的人，都爱看个书报，退了休的更是如此。可对老年人来说，看那10磅字的印刷体，多费眼啊。给老爸老妈买个电子书，再把各种名著啊、工具书啊都预先输入好了，这样他们就再不用戴着老花镜，正襟巍然地就着近午尚好的日光，劳神费眼地捧读那些"大部头"了。

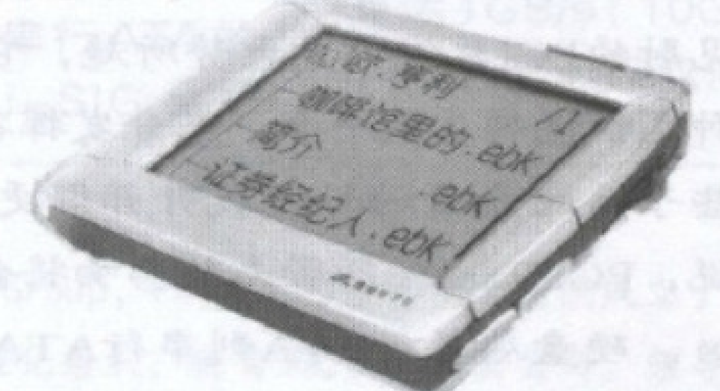
翰林电子书和那些能兼做电子书阅读器的掌上电脑不同，它提供了640×480的高分辨率，支持多种格式的文件，还可进行虚拟打印，把PC上的文档"打印"到电子书上进行阅读。这款产品很省电，两节7号电池就能用近2星期，而标配的32MB SM卡可存储1600万个汉字，并且扩展起来也很方便。

e-book的外形和普通32开书本非常相似，符合人的阅读习惯。这款实用、健康（公共图书借来借去也会传播疾病）、又不占空间的翰林电子书，用来孝敬父母当然再好不过了。

参考网址：http://www.jinke.com.cn



备选参考：



博朗电子书EV600夜光型（参考价：350元）

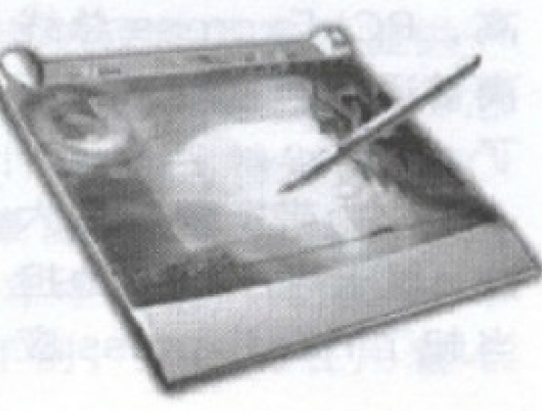
参考网址：http://www.eview-ebook.com/products_2.htm



汉王笔"超能大将军"（无线压感）（参考价：950元）

上了年纪的人学电脑，遇到的第一个难关就是输入法，也就是俗话说的"打字"——五笔虽快，但背字根的过程枯燥艰辛，还容易忘记；拼音呢，对没有标准普通话基础的长辈来说，也不容易用好（打个比方，"一"在粤语中的发音就是"2"而不是"1"）。

这时，一款识别率高的手写板，就是帮助老爸老妈消除"恐惧"，突破输入障碍的最佳拍档。超能大将军采



用第5代手写识别技术，手写自由度高，行草书写挥洒自如；采用最新国标GB18030字库，差不多无字不识。而且除了手写输入本身，产品还附带了最新IBM ViaVoice9.0语音识别软件，可直接听写到WPS、Word、Excel、Outlook、IE等应用软件中。

参考网址：http://www.hw99.com/production/cndajiangjun.htm

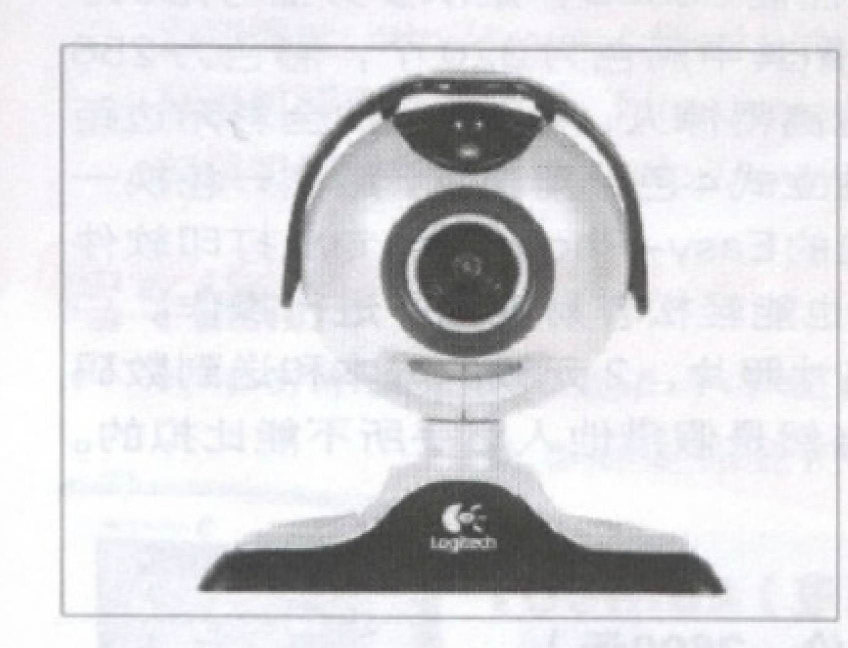
http://hardware.pchome.net/2002/07/10/3425.htm

备选参考：

蒙恬无线听写王（参考价：1000元）

参考网址：http://wwwb.pconline.com.cn/pchardware/tpylab/others/0109/13penpower_2.htm

手写板性能对比参考网址：http://www.pconline.com.cn/pchardware/tpylab/others/10112/23818_1.html



罗技快看高手版 Quick Cam Pro 4000（参考价：680元）

一个正在国外念书的朋友告诉我，为了和她保持联络，她老爸老妈都学会用QQ了，还经常通过摄像头和她进行视频对话。这个好方法我们不妨克隆过来吧，回家时先给他们安好一个，教会他们基本的使用；回头再自己装一个，以后往家里打“视频电话”就不是问题了。

USB接口的QC4000差不多是目前规格最高的PC CCD摄像头，130万像素和5×数字变焦功能使其效果远超一般CMOS摄像头；所以市面上固然有200元的便宜摄像头，但我们还是推荐这款产品。QC4000自带2个底座，分别适合放在水平面和架在笔记本或LCD上，它还内置一个灵敏度极佳的高质量麦克风。附带的软件非常丰富，并提供了方便统一的“ImageStudio”影音操作控制界面。

参考网址：http://article.pchome.net/2002/12/24/1256.htm

备选参考：

创新WEBCAM GO Plus摄像头（参考价：700元）

参考网址：http://www.beareyes.com.cn/2/lib/200104/27/20010427013.htm

蓝科火钻“蓝睛灵”闪盘（参考价：400元）

参考：本刊今年第6期“新品初评”栏目相关文章。

随便走走

旅游也不是都要走得那么远……一共就7天时间，要是在拥挤、颠簸的旅途中花上2天，倒也未必玩得舒心。要是你的五一计划是和家人、朋友到郊区的度假村、风景区小憩两日，我们同样有很好的数码产品推荐给你。

创新 TravelSound MP3（参考价：1000元）



懒洋洋地躺在沙滩椅上或者浴缸里，惬意是惬意，不觉得太安静了么？那就来点音乐吧。TravelSound是一款与众不同的MP3播放器，它大约一个手掌大小，左右两侧分别内置有一个音箱；用4节7号电池供电，可连续播放16个小时。

记得上世纪80年代的年轻人，时髦的是拎着4个喇叭的“燕舞”录音机走在大街上。那么握着（那么小巧，实在没法拎啊^_^）你的TravelSound去和朋友们露天烧烤，无疑大家都会很开心。

TravelSound内置的32MB容量可储存8首左右的歌曲，我们也可通过SM卡扩充。此外，它还能通过内建的麦克风录音，甚至还具备文件存储功能。由于具备USB及立体声输出接口，TravelSound还可方便地连接CD机、笔记本电脑等各种音源设备，当作小音箱使用。



参考网址：http://www.americas.creative.com/products/product.asp?product=678



奥林巴斯 U300 数码相机（参考价：2800元）

这是一款号称“全天候”的数码相机（图为奥林巴斯该系列的400万像素产品，U300的外观与之完全相同），在防水防尘上有独到的设计。它的机身选用高强度的铝合金材料，坚固而充满时尚气息。具备300万像素和3倍光学变焦的U300拍摄风景和近距离人像都易如反掌，唯一缺点就是F3.1光圈偏小，拍摄夜景时显得有些力不从心。U300使用了奥林巴斯的3.7V 1090mAh锂聚合物电池，持续供电能力十分强，只是对于长时间拍摄来说，随机附带的16MB XD卡容量显得小了一些。



有了U300，不管是泡在温泉的水池里，还是嬉戏在河滩旁；不管是去滑沙、滑草，还是步行踏青，它都能把你和朋友们最美的瞬间记录下来。

参考网址：http://dcshow.online.cq.cn/settests.asp?id=68

备选参考：

Canon S45数码相机（参考价：3950元）

参考网址：http://www.dpnet.com.cn/report/report_view_total.asp?product_id=973

柯达 LS443数码相机（参考价：3650元）

参考网址：http://www.dpnet.com.cn/report/report_view_total.asp?product_id=982

佳能 S530D 照片打印机（参考价：2650 元）



数码相机拍好的照片如何输出呢？去街头的数码冲洗店？其实，在家也可自己打印数码照片。许多厂商都推出了高精度的数码打印机。舍弃更知名的爱普生 Photo 895 而将推荐这款同样带有 LCD 屏的佳能 S530D，是从多方面考虑的。

首先，S530D 拥有 1088 个高密度的喷嘴(其中黑色为 320 个，彩色为 256 × 3=768 个)，除打印精度高外，打印速度也高得惊人，一张 A4 的全彩无边距图片打印起来也只要 2 分钟。其次，它采用独立式 4 色分离墨盒，用完一色换一色，大大节省经济成本。再次，佳能随机赠送的 Easy-PhotoPrint 专业打印软件功能强大，操作简单，让你不需要懂得太多也能轻松容易地上手进行操作。

核算一下，用佳能 S530D 打印 1 张 6 英寸照片，2 元钱的成本和送到数码冲洗店的费用相差无几，而自己动手的乐趣当然是假借他人之手所不能比拟的。

参考网址：http://www.canon.com.cn

备选参考：

爱普生Stylus Photo 895照片打印机（参考价：2600元）

参考网址：http://www.epson.com.cn

HP Photosmart 130数码打印机（参考价：1400元）

参考网址：http://www.hp.com.cn/prodserv/print/printer/photosmart/p130/

"数码打印全指南"参考网址：http://www.yesky.com/20020409/1606074_2.shtml

老友记

"有过多少往事，仿佛就在昨天"。忙乱中，我们总是没有时间和心情回首。现在有这么长的假期，有没有想过和当年的同窗、好友聚聚？有没有想过再重返一次青青校园，再到熟悉的操场踢一场"快乐足球"，再到门口的那个小饭馆谋一次酩酊大醉？

松下 NV-DS99 数字摄像机（参考价格：6700 元）



旧友重逢，或是胖了，或是瘦了，或是万事如意了，或是路途坎坷了，但熟悉的他（她）始终是亲切的。记得临近大学毕业时，对面宿舍的兄弟用一台租来的Hi8摄像机把校园拍了个遍，还真甭说，看着录像带上的那帮兄弟，还真是越瞅越顺眼。

如果有条件的话，聚会时不妨带一台 DV 去。这里推荐松下的 NV DS99，它配备 80 万像素的 1/4 英寸 CCD 图像传感器和 12 倍光学变焦镜头，特有的光学画面稳定器确保所摄录的影像具有高画质。

这款产品虽不算最新，但有几处优点却是值得大书特书的，首先是0.5秒高速变焦很好地将手动变焦的操作速度与自动控制结合，能迅速捕捉瞬变的情景；平稳的变焦功能能在 1～25 秒范围内选择各种速度，几乎达到专业机型的手动变焦水平。其次，DS99 配置长效锂电池，最大连续拍摄可达 9 小时 10 分钟；它支持快速充电，充电 15 分钟就能摄录 1 小时，且随机配备的充电器一次可同时给两块电池充电。再者，它的录像带盒采用镁合金和单块压铸铝底座，不怕磕磕碰碰。NV DS99 也支持 SD 卡（随机附带 8MB），可简单地充当数码相机使用，并配备有 i.LINK（IEEE 1394）输出。

参考网址：http://www.panasonic.com.au/about/press/August_1999/ret1040.pdf

备选参考：

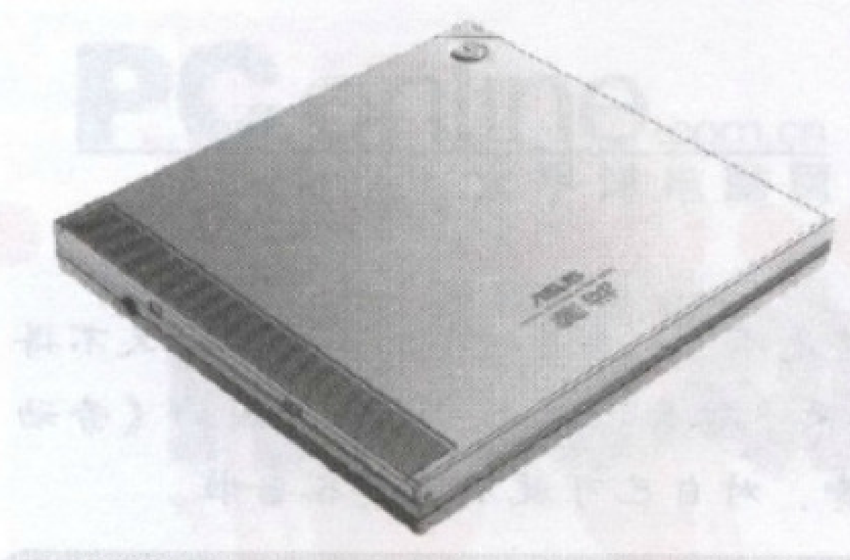
松下 NV-DS88（参考价：5800元）

参考网址：http://www.panasonic.com.cn/products/video/camcorder/ds88.html

JVC GR-DVL970ED（参考价：6500元）

参考网址：http://dv.itnow.com.cn/product_property.asp?Series=JVC





ASUS SCB-1608-D 外置 Combo 刻录机（参考价：1800 元）

拍好了视频，当然最好做成VCD送给朋友们各自收藏了。目前市面上的CD-R/RW刻录机便宜得很，500多元还能买个三星的康宝。这里推荐华硕刚推出不久的一款四合一（CD-R/CD-RW/CD-ROM/DVD-ROM）的超薄可便携式外置复合刻录机，它采用USB 2.0接口，支持16 × CD-R写入、10 × CD-RW复写、24 × CD-ROM读取和8 × DVD-ROM读取，还具备MP3播放、自动变速等多种功能，功能强大而且携带方便。

参考网址：http://event.asus.com.tw/cebit2003/optical/scb-1608-d.htm

备选参考：

Plextor PX-W4824TA刻录机（参考价：990元）

参考网址：http://www.cdbest.net/2003/ReadNews.asp?NewsID=1320

刻录机评测参考网址：http://www.pconline.com.cn/pingce/baogao/pchardware/10302/134060.html

刻录机应用参考网址：http://www.cdbest.net/2003/SmallClass.asp?SmallClassName= 刻录机指南

驾车旅游

对于有车族来说，现在早早就在各网站的车友论坛考察驾车游的路线了吧。不管你打算去哪儿，下面推介的数码设备都是你能用得上的。



TOSHIBA（东芝）GENIO e550（参考价：5450 元）

一台好的Pocket PC（简称PPC）能在很多方面给予你帮助，这里我们推荐e550，最主要是看中了它内置SD/MMC/CF Type II插槽——其他很多PPC都要通过扩展背夹才能支持CF扩展。E550良好的扩展能力使我们可将它和CF GPS卡连接起来。GENTO e550的基本配置是206MHz处理器、32MB RAM和32MB ROM，64k色的背光TFT LCD屏幕分辨率达到240 × 320，这也是PPC的标准主流配置。

参考网址：http://pda.ok960.com/fcgi/pdav2.cgi?op=22&type=product&product_id=10835

备选参考：

Gotive Q31（GPS/GPRS/PocketPC功能三合一）（参考价：不详）

神达Pocket PC 558（参考价：5500元）

PRETEC CF GPS Card（参考价：1880 元）

驾车出去旅游，最担心的就是不熟悉路途。如果有一套GPS设备就不用怕了，导入不同的电子地图，即便是开到美国你也不用担心迷路了（能开得过去么？）。

这款产品有内置和扩展天线，能借助12个平行的人造卫星跟踪通道实现快速定位和跟踪；符合CFA兼容规格，可任意插用，且耗电量很低。由于它是CF卡的形式，所以和PPC配合使用时，比起手持式专用GPS设备更有优势：首先是扩展性强——多个城市的电子地图也能装得下；其次是分辨率高——Pocket PC可是240 × 320的分辨率啊；再者就是还可和笔记本电脑、台式PC等灵活搭配。



对于有车族来说，GPS不但出去长途旅游时用得着，就是在城市里也能起良好的导航作用。所以虽是五一假期的投资，但好处却是天天都能享受得到的。

参考网址：http://www.pretec.com/index2/product/Mobile_peripherals/CompactGPS.htm



Canon PowerShot G3（参考价：5300 元）

出去玩，一台好的相机自然必不可少。既然我们做的是长时间出游的打算，那么就要求相机能适应多种环境的拍摄需要，且存储量大，电池续航能力强。挑来挑去，佳能PowerShot G3当然是首选了。

靠着400万像素的CCD传感器、F2.0大光圈以及DIGIC处理器对高光和阴影细节的改善，G3不但能提供高质量图像，也能更好地适应多种拍摄环境。视角宽广的1.8英寸LCD显示屏，有助于我们顺利拍摄微距照片，并旋转过来进行自拍。G3的BP511专用锂离子充电电池绝对经得起时间的考验，连续开机使用四五个小时都没问题。采用CF卡作为存储介质，不但经济；且也可和Pocket PC共用，提高利用率。

参考网址：http://www.canon.com.cn

备选参考：

奥林巴斯C-740数码相机（参考价：5200元）

参考网址：http://www.dpreview.com/reviews/specs/Olympus/oly_c740uz.asp

富士Finepix S602数码相机（参考价：4800元）

参考网址：http://www.dpnet.com.cn/report/report_show.asp?id=422

加班——自个儿偷着乐

假期加班，谁都不会当作好事情——但却总是避免不了。要是这个五一假期你又不得不呆在办公室，那么肯定更需要一些好的数码设备来“慰劳”自己。根据我国的《劳动法》，公众假期加班将得到3倍于正常工资的加班费，对自己可就不要太吝啬啦。



明基 Joybook 8000笔记本电脑（参考价：16000元）

这是一款定位于满足影音娱乐需要的笔记本电脑。如果你正打算购买一套新的家用多媒体PC，那么不妨考虑一下新推出的Joybook 8000。它配置了15：10的15.2英寸超宽屏幕，且亮度达到200流明以上，可在未开机状态下直接播放CD，并支持5.1声道音频输出和SPDIF光纤信号输出。Joybook内建网卡、Modem及4个USB 2.0接口和2个IEEE 1394接口，配置8×DVD/CD-RW Combo，真正集影音、资讯等各种娱乐功能于一体。

和基本性能等同的其他笔记本产品相比，这款产品的影音娱乐功能相当突出。所以假如你的老板因为欣赏你义无反顾加班的精神，打算给你配置笔记本的话，不妨要求一台Joybook 8000……

参考：本刊今年第4期“新品初评”栏目相关文章。

备选参考：

IBM X30笔记本电脑（参考价：15000元）

参考网址：http://www-8.ibm.com/products/cn/Brand.wss?model=26724PC&nextpage=model&family=null

COMPAQ（康柏）800AP笔记本电脑（参考价：10000元）

参考网址：http://www.compaq.com.cn/Store/storeModel.asp?familyid=163

iRiver iMP-400 SlimX随身听（参考价：1400元）

守着电脑的加班族，肯定都少不了一套随身听。考虑到实用性，我们打算推荐的首选是能播放MP3的CD随身听。如果再考虑外观等因素，这样的好东西不算多，但iMP-400绝对是其中的佼佼者。



iMP-400兼容MP3、WMA、ASF等音频格式，支持8k～320kbps比特率和VBR格式。它还支持Winamp的播放列表，只要将歌曲和相应播放列表文件（*.m3u）同时刻录进光盘中，iMP-400便能按照播放列表中的顺序进行播放。

通常MP3随身听配置的耳机都不太令人满意，但iMP-400配的是著名的森海塞尔（Sennheiser）MX300耳塞，听歌曲的效果很好。它的线控上有一个硕大的液晶屏，可同时显示4行汉字，而16MB的超大缓存也保证了其有良好的抗震能力。

参考：本刊今年第2期“新品初评”栏目相关文章。

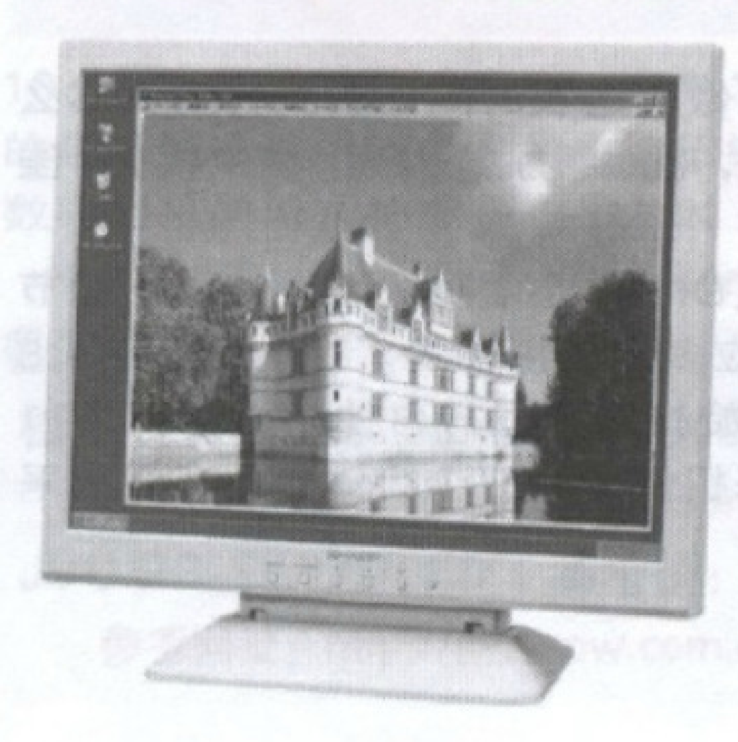
备选参考：

松下CD随身听CT800（参考价：890元）

参考网址：http://www.51digi.com/digitalwalkman/discmannews/021010215026/article.asp

MP3选购参考网址：http://www.yesky.com/20030314/1657055.shtml

夏普 LL-T15G3液晶显示器（参考价：2900元）



如果觉得实在没什么新鲜东西好买，那么就赶着假期淘汰你那台“陈旧”的15英寸显示器吧。2003年LCD的价格又降低不少，这款LL-T15G3还是最新推出的产品——SHARP的LCD可是大家公认的极品。

T15G3是全球第一台符合sRGB国际标准色彩显示规范的15.1英寸LCD，它设计有Vivid超亮显示模式，配合UHA技术，亮度得到很大提高。这款LCD特别对DVD视频播放及文本文字进行了精细优化，而且可视角度大，能满足远距离观看的需要。

参考网址：http://itlab.itnow.com.cn/articles/20030306/20033610465916453-1.shtml

写在后头的话

我想，你肯定不希望快乐的数码假日只是止于选购计划的完成吧。所以，采购数码产品前后都要多给自己充充电，再好的数码设备，也要真正发挥作用才会乐趣无穷。衷心祝愿大家的五一假期都能过得开心、愉快！



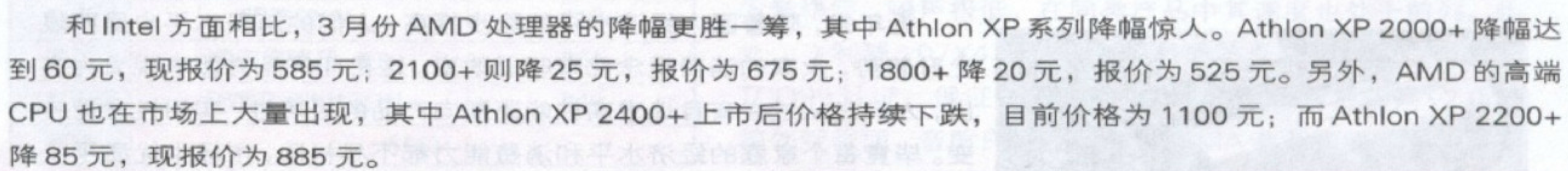






市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。



市场传真

CPU

3月中Intel点仓完毕，Intel高端的P4 CPU有了明显降价。P4 CPU中，P4 2.4B GHz（533MHz前端总线）降幅达到140元，现报价为1360元，P4 2.53GHz则降100元，现报价为1660元。高端的P4 2.66GHz和P4 2.8GHz也有明显降幅，目前报价分别为2060元和2600元。赛扬方面比较平稳，赛扬4 2.0GHz价格小幅下调，其散装和盒装的价格分别为675元和685元。

和Intel方面相比，3月份AMD处理器的降幅更胜一筹，其中Athlon XP系列降幅惊人。Athlon XP 2000+降幅达到60元，现报价为585元；2100+则降25元，报价为675元；1800+降20元，报价为525元。另外，AMD的高端CPU也在市场上大量出现，其中Athlon XP 2400+上市后价格持续下跌，目前价格为1100元；而Athlon XP 2200+降85元，现报价为885元。

内存

3月份内存价格又有所波动，除“现代”内存出现涨价外，其它品牌的产品则有明显降幅；DDR内存整体降幅明显，相同容量的DDR内存价格已远低于SDRAM。现代内存方面，DDR 256MB涨10元，报价为240元；SDRAM方面，128MB涨25元，报价为200元，256MB则涨15元，现报价为260元。

Kingston方面，DDR266 256MB降25元，报价为275元；DDR333 256MB降50元，报价为310元；DDR333 512MB降幅高达160元，报价为590元。宇瞻内存方面，DDR333 256MB降了35元，报价为285元。

虽然目前国际半导体市场中DRAM价格不是很稳定，但由于市场上没有出现明显的需求变化，所以预计价格大幅上扬的可能性不大，而品牌内存的价格还可能继续下跌。

硬盘



3月份硬盘价格继续保持了大幅度降价，各品牌的多数产品降价的同时，个别型号的降幅更是惊人。希捷方面，酷鱼V 120GB降110元，现报价为1005元；酷鱼Ⅳ 40G降50元，报价为575元。另外，希捷最新一代的硬盘——7200.7系列（图1）也在3月中上市，其中40GB的价格和酷鱼Ⅳ 40GB的持平，也是575元，性价比很好。

西部数据方面，WD1000JB降幅高达140元，报价为1065元，而WD1200JB也降了130元，报价为1255元；WD800JB降幅也达到80元，现报价为905元。虽然现在IBM硬盘在市场上越来越少，但3月份它的价格还是出现了明显降幅，腾龙五代120GB降了135元，现报价为1135元。

正如我们上月预计的那样，硬盘价格在3月中出现了明显下跌。预计在未来一两个月，大容量硬盘价格会陆续跌破千元。

光存储

3月份光存储市场变化不算太大，虽然有消息称各厂家都在筹备进军DVD刻录市场，但在市场中还没有显露端倪。原本在3月18日截止的“三星康宝免费试用活动”出现延期，活动内容没有任何改变，仍是32×/40×/48×康宝驱动器分别以499/559/599元的价格全面提供给用户试用。

受康宝的冲击，3月份刻录机价格也有所变化，个别品牌出现了一些超低价产品。志美3月份推出了售价仅为399元的48×刻录机，给目前的刻录机市场带来了强烈冲击。另外，老牌刻录机厂家YAMAHA最近也对其最后一个系列的刻录机——F1系列进行了一定价格调整，其中外置的F1 UX（USB 2.0）/F1 SX的售价分别为1490/1990元，内置的F1 IDE/SCSI的售价分别为890/1450元。

板卡

板卡市场在3月份的情况非常喜人。最近各品牌纷纷发布了采用i865系列芯片组的主板，虽然目前该产品在市场上还没有露面，但依然值得我们关注，因为它采用了很多新技术，其中包括双通道DDR，配合功能极为强大的ICH5南桥，大大增强了P4平台的性能和功能。如果大家准备升级的话，不妨再等一等，虽然i865系列主板的价格在初期

可能会比较高，但它一定会让你感到物有所值。

另外，各个品牌的主板也都在3月份纷纷调价，部分主板的价格相当诱人，像i845D这种目前依然非常实用的产品普遍降到了600元左右，部分品牌的产品甚至卖到了4XX元；而采用i845PE芯片组的主板也纷纷跌到700元以内，其中不乏一些知名品牌的产品。相比较而言，AMD平台的主板就显得比较稳定，不过考虑到在这之前它们本身的价格就已比较低了，所以保持稳定也并不稀奇。

显卡方面，NVIDIA终于发布了NV31及NV34图形芯片。与上次发布NV30不同的是，很多厂商都表示将会在最短时间内推出相关产品。如果快的话，也许你在看到本文时，采用GeForce FX 5200图形芯片的显卡已在市场中出现了，并且价格普遍在800元左右。用不到千元的价格得到NVIDIA最新一代的产品确实很令人兴奋，而且它是一款支持DX9的产品，能在未来的游戏中大显身手，而ATI最低的一款支持DX9的显卡要卖到近千元（RADEON 9500），当然，后者在性能方面还是有一定优势的。如果你现在正准备购买显卡，那么还是建议你缓一缓再出手，因为不久以后你将有更好的选择。此外，显卡的整体价格基本上维持稳定，预计在GeForce FX系列显卡上市之后，显卡市场将会出现新一轮的降价大潮！

近期市场平价产品荟萃


图2

近年来，随着国内经济水平的稳步提高，人们的消费水平也呈明显上升趋势，大家的消费观念已有明显改变。这在IT产品方面表现尤为突出，人们已从过去盲目追求高性能逐渐向产品的经济性、实用性方面转变。毕竟每个家庭的经济水平和消费能力都不尽相同，市场中优质平价的电脑产品仍然受到人们的青睐。为此，笔者最近在市场上找寻了一些低价实用的产品供大家参考。

由于数码产品的逐渐走俏，众多厂商相继投量生产，一时间市场上各种品牌的数码产品纷纷亮相，促使其价格一路走低。其中有一款非常经典的产品——三星L610数码摄像机（图2），功能上与其它摄像机区别不大，同样拥有2.5英寸彩色液晶屏幕、22倍光学变焦、500倍的数码变焦能力等；同档次的产品要卖到4000元左右，而这款三星L610现在只要2600元，作为一款入门级的DV还是非常超值的。

另外，最近几年MP3由于时尚前卫倍受年轻人的青睐，但在选购MP3时很多朋友都存在一定误区，就是过于考虑产品的外观，而忽略其性能。其实，笔者认为在资金有限的情况下，选择MP3时首要考虑的是产品品质，外观选择应放在次要地位。帝盟的Rio 600就是一款比较适用的产品（图3），之所以这么说，主要考虑以下几个方面：其一，帝盟作为传统大厂，在音频领域有着良好口碑；其二，帝盟这款MP3价格很低廉，在同是64MB容量的MP3中，Rio 600的价格仅为480元，与市场上的杂牌MP3相差无几，而品质却高出不少。不过比较遗憾的是，这款MP3的外观比较臃肿，未必每位消费者都喜欢，是否选择就看你自己了。



图3

今年除数码影音产品比较走俏外，市场中另一大热门产品就要数笔记本了。各大笔记本厂商为了争夺更多的市场份额，纷纷推出万元以下的产品，以此向台式机发起挑战，抢夺台式机的市场。作为扫描仪领域知名企业的中晶科技（Microtek），也推出了一款万元级的笔记本电脑——龙码1800，它采用14.1英寸的液晶屏，配备P4-M 1.40GHz处理器、20GB笔记本硬盘、128MB DDR266内存、24×CD-ROM及软驱和双音箱；它的体积（长30.8cm，宽25.4cm）在全内置P4笔记本电脑中很有优势，比同规格的其它品牌产品短3厘米左右。目前，龙码1800的售价在8999元，在同类产品中价格是比较理想的；而且，在龙码1800标准机型的基础上，用户还可根据自身需求进行定制，更换CPU、USB接口的鼠标、键盘，加装DVD/CD-RW/Combo等。

总之，大家在选购电脑产品时，要从性能、品质和价格等多方面综合考虑，不能只贪图一时便宜，或盲目攀比。毕竟普通家庭使用电脑时，仍以实用为主，更何况价格高昂的产品全放在一起，未必性能就是最好的。只有对产品有最起码的了解和关注，才能购买到称心如意的产品。

本月酷机推荐

PC online.com.cn 太平洋电脑网

安静易用的SOHO电脑



配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Intel赛扬4 2GHz	685
主板	捷波845GEA	849
内存	现代512MB DDR	480
硬盘	希捷酷鱼7200.7 40GB	580
显卡	主板集成	0
声卡	主板集成	0
网卡	Adico 10/100M	40
光驱	昂达16X DVD-ROM	340
移动存储	奥科U盘四合一加强型64MB	239
显示器	飞利浦107X4	1380
鼠标	罗技超级旋貂MX300	290
键盘	明基52MA	120
音箱	润宝轻骑兵 v2.0	200
机箱电源	金河田 创世纪6111	340
整机	5543	

一台适合SOHO的电脑必须具备这几个条件：1.使用舒适性。长时间操作电脑容易造成身体伤害，因此选购配件时要特别注意做到健康、环保。首先是显示器，劣质的显示器会在短时间内使你的视力下降。此外，鼠标、键盘这种平时不被重视的外设，对SOHO一族而言就像作家手中的笔，必须做到使用舒适。2.合适的系统速度。系统的处理速度直接影响办公效率，CPU、内存、硬盘、主板的选择都是影响速度的主要因素。3.全面的多媒体视听功能。SOHO一族需要电脑一机多能，在闲暇时能成为一个娱乐平台。

这里，CPU我们选择了赛扬4 2GHz。主板选择捷波845GEA（i845GE芯片组），它集成了声卡和显卡，可满足低端SOHO的应用要求。7200r/m的希捷酷鱼7200.7 40GB质量稳定、噪声极低，在同类产品中其速度也处于前列。此外，飞利浦107X4显示器拥有多层防反光、防晕眩涂层和TCO99认证，保证了安全性和舒适性；润宝轻骑兵v2.0音箱外观秀丽，音质良好；明基的52MA键盘和罗技的超级旋貂MX300都拥有舒适的手感。光驱方面选择了DVD-ROM，昂达16×在市场上的口碑较好，值得推荐。






大众化主流实用配置

大众型的用户大多会选择中等配置的电脑，性能够用，功能方面能满足上网、游戏、影碟等需求即可。Athlon XP 1700+性能强劲，且超频性很好，喜爱超频的朋友也可过把瘾；双敏UKT333CN是一款KT333主板，集成了声卡和网卡，而价格仅为599元，性价比很高；Kingmax的DDR333内存性能稳定，用起来比较放心。

虽然现在硬盘很便宜，不过40GB的容量对于大部分用户都绰绰有余；双敏的显卡一向是“穷”人的好选择；先锋是市面上口碑最好的DVD品牌之一，品质值得信赖。出色的多媒体娱乐性能、强劲的3D游戏性能、清晰的显示效果及高度稳定性，这样一台电脑足以应付大多数应用。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 1700+	480
主板	双敏（UNIKA）UKT333CN	599
内存	Kingmax DDR333 256MB	260
硬盘	希捷酷鱼7200.7 40GB	580
显卡	双敏火旋风858A	699
声卡	主板集成AC'97	0
网卡	主板集成10M/100M	0
光驱	先锋DVD-120A	385
软驱	SONY 1.44M	85
显示器	LG 772EF	1088
键盘	Genius“书剑合一”鼠标键盘组	78
鼠标	鼠标键盘组中包括	0
音箱	盈佳E-02足球先锋	180
机箱电源	全盈新干线Y-03	260
整机	4694	

游戏配置的超值之选

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Athlon XP 2000+	585
主板	双敏（UNIKA）UKT333CN	599
内存	Kingmax 512MB DDR400	630
硬盘	希捷酷鱼7200.7 80GB	780
显卡	旌宇擒雷者XP标准版	998
声卡	主板集成AC'97	0
网卡	主板集成10M/100M	0
光驱	先锋DVD-120A	385
软驱	三星1.44	70
显示器	雅美达AM-797D	1399
鼠标	赤兔1083CS	110
键盘	Genius“快上手”键盘	59
音箱	盈佳E-930A 4.1	350
机箱电源	康和F6（TX-5E）	350
整机	6315	

对于内存要求越来越高的操作系统、游戏、软件，我们不选择512MB内存有点说不过去，内存太少也很容易成为系统瓶颈。硬盘我们选择的是目前2M缓存7200r/m硬盘中性价比较高的产品——酷鱼7200.7 80GB，其容量和速度都可满足游戏发烧友的要求。作为大厂的产品，采用GeForce4 Ti4200-8X芯片的旌宇擒雷者XP标准版显卡的品质和口碑都非常出色，其性能也相当不错。

当然，其它配件我们也不会含糊，先锋DVD-120A、赤兔1083CS光电鼠标、雅美达AM-797D……都是品质比较优秀的产品。6000元出头能买到这样的配置真是非常划算，如此性能的电脑定能轻松应付主流游戏。

驱动热报

ATI

2003年3月14日，ATI发布RADEON 7000/7200/7500/8500/9000(Pro)/9100/9500/9700显卡最新催化剂驱动3.2-7.84-4.14.01.9088官方正式版For Win9X/Me/2000/XP。新驱动增加了对RADEON 9800系列显示核心的支持，并针对Win9X/Me系统，修正了在Clone模式选项中，切换OTM Theatre模式后应用按钮不能激活的问题；修正了显示模式设置为1024×768的32位色时，打开4×抗锯齿后运行游戏《哈里波特Ⅱ》没有响应的问题等等。推荐使用ATI显卡的朋友更新。

Intel

2003年3月13日，英特尔发布Intel 830M、830MP、830MG、845G、845GL、845GE、845GV、852GM/GME、855GM/GME、855PM系列芯片组视频部分最新驱动12.1-6.13.01.3460正式版For Win9X/Me/2000/XP。最新版本的视频驱动解决了运行游戏、3DMark2001SE测试、双头显示系统设置、DVD影片播放等诸多导致系统挂起死机显示崩溃的问题。强烈推荐使用集成显卡的Intel芯片组主板的朋友更新此款驱动。

Intel

2003年3月20日，英特尔发布Intel芯片组(Intel Software Installation Utility)最新驱动5.00.1012版For Win98SE/Me/2000/XP。Intel芯片组驱动专门能使你的Windows操作系统认识从i810、i810E到i845PE、E7205、i865G/PE/P等全系列Intel芯片组，并自动安装相应的Inf文件，以发挥芯片组的功能，使主板发挥最佳性能。推荐使用Intel芯片组主板的朋友更新此款驱动。

VIA

2002年3月11日，威盛发布Hyperion 4 in 1最新驱动4.46正式版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，支持全系列VIA芯片组。对于使用VIA芯片组主板的用户来说，及时更新驱动能增强功能或修正一些缠人的兼容性问题，推荐大家更新。

本栏目驱动程序由驱动之家(www.mydrivers.com)提供(信息截止到2003年3月26日)。



中关村配件参考价格 单位：人民币(元)			
cpu	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz(散装478针)	缺货/缺货/1050
	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.4A/2.53A GHz(散装478针)	1170/1350/1360/1660
	赛扬(散装)	1.1(T)/1.2(T)/1.3(T)/1.7GHz	310/340/375/450
	Athlon XP(散装)	1800+/2000+/2100+/2200+	525/585/675/885
	Duron(散装)	850/950MHz/1.1GHz	220/230/240
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	200/260
	现代	DDR266 128/256MB	135/240
	Kingmax	PC150 SDRAM 128/256MB	200/360
	金士顿	DDR266 128/256MB	170/275
	Kingmax	DDR333 128/256MB	165/260
	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	330/630
硬盘	迈拓 金钻九代(盒装)	40/60/80GB	655/770/880
	西部数据	800BB/800JB/1200BB/1200JB	760/905/1065/1255
	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60GB	575/690
	希捷 酷鱼Ⅴ代	80/120GB 7200r/m 2MB缓存	775/1005
	希捷 酷鱼7200.7	40/80GB	575/775
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	575/645/765/1000
	IBM 笔记本硬盘	20/30/40GB	700/810/950
主板	华硕	P4 PE/LAN(845PE)/A7N8X(nForce2)	1010/1120
	微星	KT4 Ultra(KT400)/845PE Max	850/870
	技嘉	GA-8GE667(845GE)/7VA(KT400)	920/770
	精英	L4IBMGL2-L(845GL)/L7SOM-L(SiS740)	685/650
	磐正	EP-4G4AE(845G)/8K9AI(KT400)	750/800
	捷波	J-845PEA(845PE)/V400MAX(KT400)	799/777
	双敏	US648(SiS648)/845PEN(845PE)	849/710
	硕泰克	SL85DR3(845PE)/KT400-A4(KT400)	845/700
显卡	华硕	V9280TD(Ti4200-8X 128MB TV-Out)	1640
	微星	MX440 8X-TD 64MB/Ti4800SE 128MB	780/2200
	丽台	A170 DDRT战斗版(MX440 64MB)/A280 LE TD(Ti4200-8X)	620/1380
	旌宇	掠夺者SE 128MB/擒雷者XP标准版/白金版	599/998/1850
	双敏	速配7918/速配8428	690/1249
	七彩虹	MX440SE黄金版/烈火Ti4200-8X CV	498/1280
	昂达	闪电8450(MX440-8X)/雷霆9000	780/660
	镭丽	蓝龙9500/9000豪华版/9000标准版	999/738/588
显示器	飞利浦	107P4/107F4/107B3/109P4	1799/1199/1390/3990
	三星	753DFX/765MB/743DF	1250/1390/1160
	明基	K791珑管/992P/A770/A772	1599/1999/1199/1399
	明基LCD	FP557s/FP581s/FP767	2699/3199/3999
	MAG	786FTⅡ/796FDⅡ/810FD/AY565	1149/1399/3999/2999
	爱国者	998FD/798FD/798HD/700FT+	2300/1390/1590/1160
	LG	773N/772EF/795FT+/995FT	890/1070/1790/2260
	NESO	HD770A/TD770A/FD770A	1780/1580/1480
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	185/215/220/199
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	375/340/380/380
	明基刻录机	4012P2银色月光/4824P2	490/499
	三星康宝(促销价)	SM-332B/SM-340B/SM-348B	499/559/599
	LG Combo	GCC-4320B/GCC-4320B	588/599
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52T键盘/乖乖鼠	70/70/218
	爱国者	超薄手感王2代/太空梭鼠标	98/58
	爱国者	3310W智多星手写键盘带无线笔	298
	罗技	易上手键盘/光电高手键鼠套装	62/175

以上报价由太平洋电脑网(www.PConline.com.cn)提供，截止日期为2003年3月26日。



又见假期

网络帮你去旅游

策划：本刊编辑部
执笔：www.NET.com

一年两度的假期又来了，我为什么要用“又”呢？因为人们确实已经习惯了在这样一个7天左右的假期里充分享受、充分利用。虽然“天天3·15”告诉我们，消费者投诉最多的还是旅游及其配套服务，但利用这段假期出游的人们仍然像刚出生的螃蟹，一拨一拨赶着浪花争抢着入“水”。如何将旅游掌握在自己手里，是跟团游、自助游、单团游还是窝在一个景点哪也不多去？其实只要自己舒心、满意，觉着钱花得不冤枉就是最好，所以提前决定旅游路线、旅行方式才会达到事半功倍的效果，而了解这些情况除了挨家跑旅行社，借助网络资源才是最佳选择。



1.西南地区旅游

任你游：http://www.unitrip.com.cn/

该网站虽然名叫“任你游”，但它的介绍范围和服务指向都是以云南及其周边的西南地区旅游为主。西南地区以秀丽风光、奇风异景、特产丰富而在现今的旅游市场火爆异常，那里的少数民族风情也让游客们流连忘返。



网站上除了有对当地各个旅游景点、自然风光的介绍之外，还有对当地民族风情及娱乐休闲的详细讲解，让你在了解的同时可以很好地融入当地的风俗习惯。除了这些，还对云南当地的工艺品、茶叶、名特食品、保健品、花卉等土特产进行了细致介绍，让你在旅游的同时也不忘带些礼物回家。在网站上还提供一个叫“线路设计”的留言板，你只要在上面写明你想旅游的方式、天数、价格等信息，在一至三日内就会有专门的管理人员来回答你的问题，并且给予详细的旅游路线指导，可以说网站在这方面下了很大的功夫，很人性化。如果想跟团游西南，在该网站上还能预定到云南以及周边几个旅游热点城市的酒店（网站称可打4～7折）、机票，甚至还能通过网站上给出的电话查询并预定到昆明市区的车辆。网站还细心地为旅游者提供了野外旅游的一些小知识，以及跟团旅游时需要注意的一些事项和必要的法规常识，甚至还给出很多旅游中发生事件的案例，可以让大家有前车之鉴。

其他西南地区旅游相关网站

广西之旅：http://www.gxbcts.com/gxlv/
桂林山水旅游网：http://www.gxbcts.com/guilin/index.htm/
南宁旅游信息网：http://www.nn-tourism.gov.cn/
西南网景：http://www.swww.com.cn/travel/
桂林香江饭店网：http://www.glhkhotel.com/

如果想在去西南地区旅游之前做好充分准备，我想这个网站可以提供足够的支持。

2.西部地区旅游

西部之旅：http://www.westtour.net/

西南部分的旅游如果还不能让你尽兴，可以考虑去整个西部看看，在这里我们为你介绍以新疆、西藏、甘肃等为主要旅游热点路线的西北部之旅。在国家提出西部大开发以后，旅游也在这里兴旺开来，而西藏和新疆的神秘风光、异域风情更让旅游者向往其中。

网站给西部旅行者提供了相当多的选择，各种旅游线路和主题活动让人们有了更多的挑选余地，并且还在网站醒目位置有个“在线解答旅游问题”的链接，在进入问答页面填写好问题后，会有相关的旅游问题专家进行解答，可以

其他西部地区旅游相关网站

中国西部旅游信息网：http://www.intowest.com/
西部旅游网：http://www.g2west.com/
中国西部旅游网：http://www.cts-cd.com/
西部旅游热讯：http://www.wesage.net/
中国西部旅游：http://www.westtour.cc/
中国旅游西部协作网：http://www.ctcol.com/west/

是涉及旅游路线、旅游相关法律的问题等，如果你嫌回答不够迅速，还可以通过他们提供的信息服务热线进行咨询。在“旅游须知”栏目里，有很多是针对西部地区旅游而给出的旅游小常识。在对各地景点进行丰富介绍的同时，还根据这些地区的气候差异制作了详细的常年气温表。在预定页面里，除了可以预定超值的酒店、机票之外，还可以预定游轮和旅行车，价格也非常便宜。

因为该网站的合作方是四川省旅游局，所以在四川省旅游这方面做得更加详细和细致，也为四川人出外旅游提供了很多信息。

3.华北地区旅游

华北地区的旅游在几年前颇为火热，而现在这几个线路因为旅者的频频光顾已经没了神秘感，所以我们还没有找到一个集中而全面介绍华北地区旅游的网站，只能分地区介绍了。

北京

北京旅游信息网：http://www.bjta.gov.cn/

这是北京市旅游局和北京市旅游咨询中心主办的网站，除了对北京及周边旅游情况有详细介绍外，更多的是对北京旅游大环境的讲解，分类以各地的旅游活动为主，并且为它们的活动进行招商，更加职能化。除了这些，对北京旅游的游、宿、行、食、购、娱还是有相当多的详解。



天津

天津旅游信息网：http://www.tianjin-travel.com.cn/index.asp/

天津地区的形成始于隋朝大运河的开通，唐中叶以后，天津成为南方粮、绸北运的水陆码头，宋金时称“直沽寨”，元朝改称“海津镇”，是军事重镇和漕粮转运中心，明永乐二年（1404年）筑城设卫，称“天津卫”。虽然这里不是旅游热点，但也是非常值得一去的地方。该网站在着重推出天津名胜的同时，也在给大家灌输“津味文化”的概念，网站在介绍的同时也给旅游者提供了宾馆、酒店、机票等服务。

河北

河北旅游网：http://www.hebeitour.com.cn/

河北旅游网是河北省旅游局主办的政府网站，该网站旨是宣传河北旅游、促进河北旅游业的发展，并且服务于国内外广大游客。该网站提供河北省的旅游景区、河北省旅游节庆活动、旅游动态新闻、旅游宾馆饭店、旅游交通、各类旅行社、旅游投资项目、河北各地名优特产以及旅游用品等信息内容，内容颇为广泛，并且对旅游线路也有很好的指导作用。

山西

山西省旅游信息网：http://www.sxta.com.cn/

山西虽然不大，但有不少的旅游名胜，例如太行山、五台山、杏花村和麦积山石窟等，该网站的主题就是向大家推荐一些知名和不知名的旅游地点，并且和山西省境内的多家旅行社有合作，可以任意选择旅行线路。除了旅行线路之外，它对山西省出土的文物也有很大篇幅的介绍，让人对除了山西景点之外的内容也有了深刻印象。

内蒙古

大草原特产旅游网：http://www.dacaoyuan.com/

大草原对居住在都市的人们来说是神秘而又新鲜的，而那里的特色旅游更是吸引我们。该网站除了对内蒙古草原的介绍之外，更推荐了多种奇特的旅游方式，例如自行车旅游、那达慕旅游、汽车旅游、冰雪旅游、摩托车旅游和骑马旅游等，同时也提供了旅游各方面的服务。

4.东北地区旅游

我要遛遛去：http://www.51667.com/

东北地区给人们的印象就是大雪、大块肉、大碗酒、大男人、大气概的大气氛，而沿海的大连等城市也有缤纷的海边风光，相得益彰，是旅游的好去处。而网站起了这么个可爱讨巧的名字也让人感觉很不错。

该网站从餐饮、宾馆、车务、购物、娱乐、会议和特产等方面对东北地区的旅游进行介绍，其次才是东北的景点和旅游线路等，可以看出他们对自己很有信心，认为全国人民都应该知道东北哪好、哪里该去，当然我个人认为，东

其他东北地区旅游相关网站

大连酒店预定网：http://www.1-you.com/
中国哈尔滨涉外旅游网：http://www.hrbotcjr.com/bx.htm/
龙游——黑龙江旅游网：http://www.longtour.net/
吉林旅游网：http://www.gotojilin.com/

北真的哪里都该去……网站还为公司企业提供了会议查询，只要你输入想开会的区域、地点的星级、人数以及时间，它就会为你提供详细的会议地点资料及费用等，十分方便。网站对东北各地的旅游文化活动宣传得十分到位，各种冰雪节（五一恐怕没有冰雪了……）、旅游文化周等都有十分详细的介绍。

5.华中地区旅游



我爱旅游网：http://www.52tour.com/

这个网站针对面不算很广，但涵盖了几大有名的旅游景点，例如大小三峡、丰都、宜昌、神农架、昭君故里和张家界等景点。除了对这些景点的文字、图片介绍，网站还提供了动态360度的环景图，感觉像是在高处俯视美丽的城市和景点。除了环景图，网站上也提供在线视频，有三峡工程、三游洞、天柱山、巫峡、昭君故里等。这里的介绍不仅详细而且生动，让人有种立刻去那里旅游的冲动。

其他华中地区旅游相关网站

湖南旅游网：http://www.35778.com/
湖南旅游信息网：http://202.103.68.38/hunan/hunan_01.htm/
江西旅游信息网：http://www.travel-jx.com/

6.华东地区旅游

上海

东方旅游网：http://travel.eastday.com/



上海作为中国第二大都市，以它现代化和古朴自然美的紧密结合而令中外游客对这里喜爱有加，虽然上海的总体城市面积不大，但处处是景点，处处可观光。东方旅游网借助他们的资源优势在网站内开辟了很多有趣的旅游活动，比如“佘山挖笋活动”、“带上宠物免费畅游水族馆”、“桃花节采桃花活动”等，让游客们不仅能从各处景点、风光中感受到大上海，也能从这些自发组织的小活动里找到乐趣。网站除了对不熟悉上海的游客有大篇幅、图文结合的报道外，还提供有上海公共网络地理信息图，并且可以通过GPRS手机及PDA接收到地图内容，做到时时查询，十分方便。如果参加网站的俱乐部，不仅能享受很多方面的优惠，还可参加俱乐部组织的各种运动旅游项目，非常不错。

其他华东地区旅游相关网站

苏州旅游网：http://www.aroundsuzhou.com/
相约江南：http://www.96123.net/Main.asp/
杭州西湖网：http://www.westlake.com.cn/xihu.htm/
亿江南网：http://www.ejoina.com/

7.华南地区旅游

福建

福建旅游之窗：http://www.fjta.com/



福建山明水秀、人文荟萃，著名的武夷山、湄洲岛、太姥山、鼓浪屿、桃源洞、玉华洞及古寺庙、古塔、古桥、古城堡，还有王审知、郑成功、林则徐、陈嘉庚等名流英杰的旧居遗迹，都是独具特色的旅游胜地。网站上对这些名胜古迹有着生动的介绍，在网站醒目位置还有一周一更替的景点推荐、线路推荐以及美食推荐，能够上榜并且排名靠前的都是近期旅游热点，同时网站还提供了福建风光的视频点播。

广东

广东旅游网：http://www.gdtravel.com/index.htm/

广州是一座历史文化名城。相传在远古时候，曾有五位仙人，身穿五色彩服、骑着嘴衔稻穗的五色仙羊降临此地，把稻穗赠给百姓，祝愿这里永无饥荒，

从此，广州便有“羊城”、“穗城”的美称，“五羊”也成为广州的象征。据史籍记载，早在公元前214年，这里便修筑了城垣，建城至今已有2210年的历史，留下了许多文化古迹，生动反映了广州在各个历史阶段的发展，同时也造就了广州这个旅游城市的兴起。网站从各个景点的位置分布划分，详细而又生动地向每一个浏览的人讲解这些名胜旅游地点，并且在显著页面开设锦囊妙法栏目，提供航空旅行知识、老人旅游知识、健康旅游知识、旅行禁忌知识、野外旅行知识和旅游法规等资料，在了解当地风光的同时也能得到知识上的更新。

其他华南地区旅游相关网站

深圳旅游网：http://www.shenzhentour.com/
武夷山旅游网：http://www.wuyimountain.com/public/index.jsp/
海南旅游信息网：http://www.ctrs.com.cn/index.jsp/

海南

海南自游网：http://www.ziyou.com.cn/

作为南国一个重要的旅游胜地，海南以她独特的自然风光和民族风情吸引着众多旅游者，海南岛无处不是景，但也不是有景必游。无论是随团出行还是自助旅行，海南自游网都会给旅行者提供帮助，网站内为自助出游的人准备了很多资料，并且根据不同的出行目的和价格范围提供量身定做的旅游线路。在自游网的论坛上还有很多人发帖组队出游，如果你刚好想去海南却苦于无伴，也可以在这里寻找一下志同道合的同游人。

8.国外主要地区旅游



人民的钱包鼓起来了，乘着假期出国旅游的人也就多了起来，所以在此我们一并为大家介绍几个出国旅游必看网站。

再见城市国际旅游网：http://www.byecity.com/

该网站提供全套出境游的信息及方法，并且可以咨询并办理多国签证、国际驾照以及预定全球酒店和欧洲地区的火车票。旅游者如果对出国游不了解或仅了解一部分，在浏览后可以从选择线路到办理签证，继而通过旅行社预定线路或进行自助游，还可以通过查询国际旅行社提供的导游编号雇佣私人导游，可以说这个网站为出境旅游提供了面面俱到的服务。网站还提供了全球连锁的世界青年旅社*注册登记及预定房间服务。

世界青年旅社： 世界青年旅社价格合理并且能使留宿者在友好氛围中舒适地过夜，它也绝对是一个能够让你用最低的价钱来了解所在国家风土人情的绝佳场所。在这里，你还能遇到许多与你有着相似境况的其他旅游者，体验热情温暖的氛围。青年旅舍以床位论价，一般一个床位收费大体相当于在当地吃一套快餐的价格，大约为三星级酒店单人房价的1/10左右。但廉价不是青年旅社的代名词。国际上对青年旅馆的设施设备有21条起码的标准：如旅馆要位于市中心或中心商业区、旅游景区或度假区，交通便利；旅馆至少要有100个床位，以4~8个床位的房间为主；房间使用上下两层的大床，每床配一个带锁的个人木柜等。它被称做“穷人的希尔顿”、“背包者的乐园”，因此你大可不必有什么担心。

国际通：http://www.2266.com/

国际通网站的内容虽然没有再见城市国际旅游网那么丰富和全面，页面也不是那么华丽，但它和中国国际旅行社以及国旅假日等有着良好的关系，它可以为出境旅游或出境公务的人员提供特惠机票，并且针对美国旅游和欧洲旅游有详细的讲解和介绍，对多条航线进行了说明，还对热点旅游线路以及热点留学线路进行了分析，在主页醒目位置提供了多个国家多个景点的在线视频播放。

其他国外主要地区旅游相关网站

东瀛游网：http://www.i-evertravel.com/
欧洲火车旅行指南网：http://www.tt-europe.com/
自助泰国游网：http://www.taiguoyou.com/



旅游种类可以分为跟团游、自助游和探险游。跟团游就是报名参加旅行社组织，有既定目的和线路的旅游路线，一路上的吃住行游都由旅行社安排；自助游可以是几个朋友组织出外旅游，可以是通过各种途径结交同一线路的旅行者共同进行旅游，也可是自己组团雇佣私人导游进行旅游；探险游是时下比较热门的旅游方式之一，旅游的地点在野外，山上、海边、森林等地方，而行程中伴随旅者的多是沉重的野营器具和登山、下海等必需品，颇为刺激。

跟团游

中国旅行社总社：http://www.ctsho.com/home/index.jsp/

中国旅行社始建于1949年11月，是新中国的第一家旅行社。是由一家以接待华侨、外籍华人、港澳同胞、台湾同胞为主的旅行社，发展成为入境游、出境游、国内游三业并举，每年接待数十万中外游客的国际旅行社。中国旅行社在全球开辟的旅游线路多达上千条，并且可以通过网站预定旅游线路，以及旅行签证、护照、酒店和机票。

北京青年旅行社：http://www.byts.com.cn/index.asp/

青年旅行社网可以为国内外的旅行者提供详细而丰富的线路咨询和预定服务，并且利用自身在北京的条件开辟了北京游，并且鼓励身在北京的

其他跟团游相关网站

香港波音旅行社：http://www.boing.com.hk/
澳门中国旅行社：http://www.ctsmacau.com/
香港中国旅行社：http://www.hkcts.com/

人们也参与进来，了解身边的城市变化。并且根据每月旅游线路的报名人数开辟了特色旅游服务，例如夕阳红之旅、中华美食之旅、红色之旅、丝绸之路、海滨度假和春游踏青等特色服务。

自助游

要想自助游，自己安排自己的吃穿住行最重要，所以我们提供一些综合类的旅行网站供大家选择。

携程旅行网：http://www.ctrip.com/



携程网做到今天已经是规模相当大的旅行门户网站了，它提供的服务无所不包，只要是你旅行中可能遇到的问题和需要的服务，它都会提供给你，并且给于最大条件的优惠。预定旅行线路上的宾馆、飞机票和观光门票都非常方便，而且携程网在国内多家主要城市都开辟了分部，可以提供非常细心周到的服务。建议：在这里预定酒店非常划算！

其他自助游相关网站

e龙商务旅行网：http://travel.elong.com/
中国假日旅游网：http://www.chinaholiday.com/home/index.asp/
假日休闲信息网：http://www.holidaytour.com.cn/
中国行知网：http://www.sotrip.com/
中国旅馆搜索：http://www.hotel-china.net/

信天游：http://www.travelsky.com/gb/index.htm/

网站页面让人看起来很舒服，而且内容也非常不错，这里的特色之一就是，信天游和众多的航空公司都有合作，所以要出行的人们完全可以放心地在这里订购机票，它每天都会推出打折机票，说不定就有你想要去的地方的机票。而且每日更新的还有，国内十大航空公司、国内五大热门航线、国内十大繁忙机场、联运航线等，有些内容虽然对普通民众意义不大，但可以看出它是在走一条商业化的道路。

探险游

绿野自助户外活动网站：http://www.lvye.org/index.php/

探险游讲究合作和征服，无论在哪里，同伴都是最重要的，互相帮助克服困难，锻炼意志品质，都可以在这项旅游探险活动中体现。绿野网站中的探险旅游爱好者把自己称为“驴客”，因为他们都有那种倔强的性格。这里一大特色是把一些不认识的人组织在各种活动中，并且网站几乎没有盈利点，纯粹作为网友交流的平台。网站还自发组织了各种公益活动，例如拯救藏羚羊活动、保护长城活动和环保事业活动等，让人十分敬佩。网站的“驴客”们对探险旅游都非常热衷和熟悉，在论坛上只要有人发问，一定会有人热心回答。

其他探险游相关网站

第三课堂：http://www.thirdclassroom.com/index.html/
非常旅行：http://www.verytrip.com/indexx.asp/
过客故事：http://www.gk01.com/
中国探险家天堂：http://roseheart.533.net/
中国极限运动网：http://www.chinaxgame.com/

风之行探险旅行网：http://www.windgo.com/

这里没有太多的组织者，但是它会提供一些非常有特色的旅游项目，比如沿新藏公路、青藏公路和川藏公路的探险旅游线路。看得出这里的站长对西藏喜爱有加，并且对阿里地区十分熟悉，给出了很多有建设性的意见。除了可以参考这里的旅游线路和旅游知识外，还可以浏览探险家们拍摄的探险路上的照片。



旅游途中也需要很多生活琐碎的帮助，所以我们还带来了帮助型的网站。

1.地图网站

图行天下：http://www.go2map.com/
中华地图网：http://www.hua2.com/
中国城市商务地图：http://www.cncities.com/citytango2/index_main1.htm/

迷路怎么办，旅行下一站在哪里？利用地图网站可以详尽查询。

2.气象网站

中国气象局网站：http://www.cma.gov.cn/
中国气象在线：http://www.nmc.gov.cn/
文天网：http://www.tq121.com.cn/

我要去的地方是冷还是热，是雨还是晴？轻松点击，气象消息即时获得。

3.其他类网站

中国114在线：http://www.114online.com/html/index.html/

114，我们生活的好帮手。

中华旅游报价：http://www.china-traveller.com/

这里能查询到中国大部分旅行社的出行报价，非常实用。

博客成长全攻略

■安徽 濮青

互联网是年轻人们的最爱，是时尚思想与前卫文化的激烈碰撞之地，网络语言就是其中最有特色的代表，每天总有一些好东东涌现出来，这不，博客又来了！博客？对，不是黑客、红客也不是闪客、维客，而是博客，英文Blog即Weblog，Web加Log的组合词，可以理解为一种网络日记（日志），撰写Blog的人就是博客，即Blogger或Blogwriter。

博客是一种类似个人论坛或者网络咖啡屋的东西，它为你提供一个私人空间，可以让你自由定制其版面格式，并在上面发布个人日志，也可以以一个管理员的身份邀请其它成员来你的博客侃大山。博客之所以可以像P2P和QQ那样能够风行，主要是它体现了互联网平等和开放的思想，打破了传统网站对访客一对多的资讯传播方式，还有一点就是网上免费午餐越来越少，在寻访不到免费个人主页家园的网友，转而求得博客也算是一个不错的选择吧。

提供博客空间的网站很多，如博客城（http://www.blog-city.com）、焦点博客（http://www.blogspot.com），如图1、2。还有一些代为托管的站点也代为提供博客注册，如http://www.blogger.com（图3）等都接受免费申请，其注册办法也中规中矩，与一般申请个人主页空间或E-mail没什么太大区别，按照步骤进行即可。不过这些网站都是E文的，难免让些语言上有障碍的朋友使用起来有些碍手碍脚。不过现在中文博客站点已经来到了大家身边，例如博客中文站（http://www.blogcn.com）等。下面为了让各位能有个清楚认识，还是以己为例现身说法一下：



图1

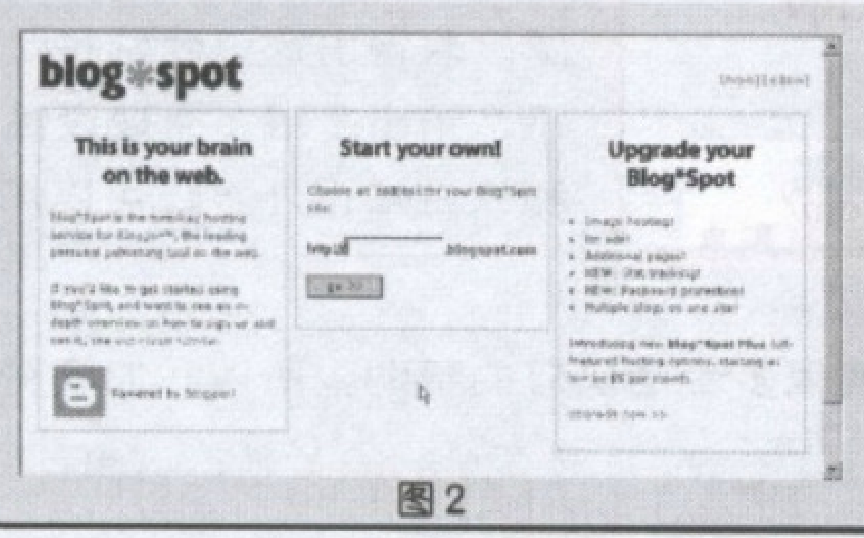


图2

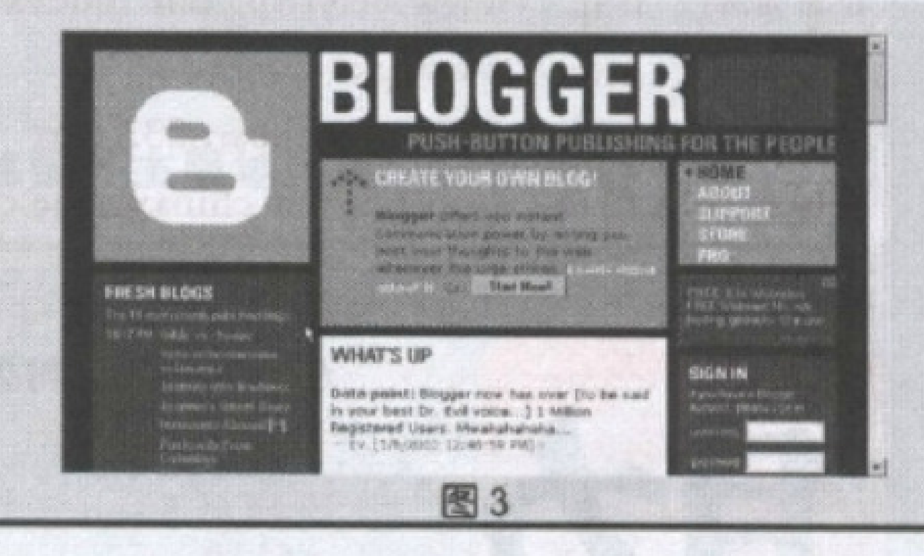
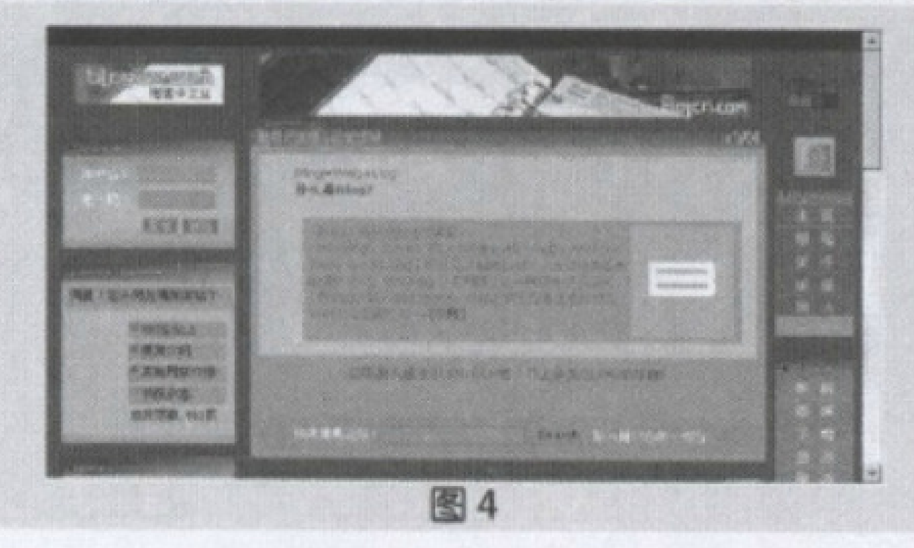


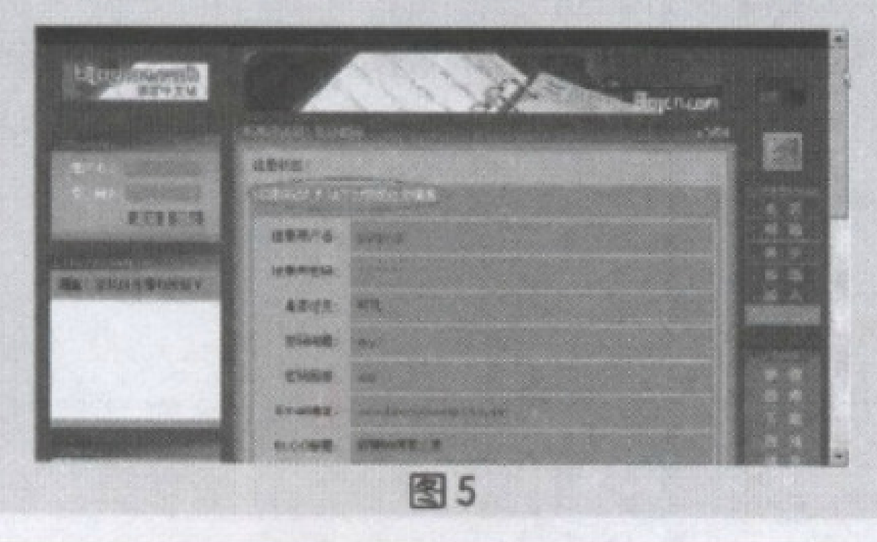
图3

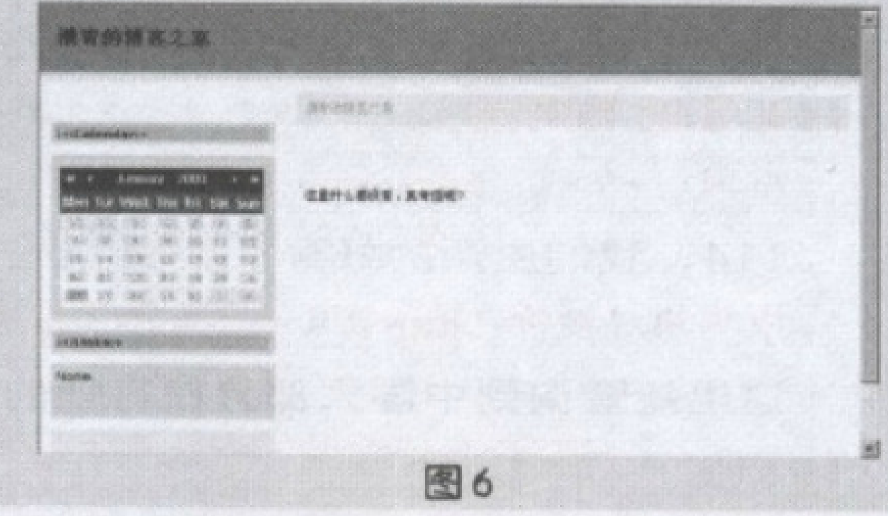
一、申请过程：

进入博客中文站首页，网址是http://www.blogcn.com，如图4，在首页的上方中央有“新用户注册”链接，点击它开始你的博客之旅：

进入下一页页面显示出注册条款，你必须在下面选择同意才能继续。接下来拖动滚动条显示页面下部，依此填写姓名、密码、密码提问及答案、E-mail、你的博客主页标题及对博客主页内容描述等项目。重要提示：只有“是否可见”项被选中时，你的博客主页才能被外人所看到，否则就完全变成了一个你自己的绝对隐私地带。E-mail的填写有


图4


图5


图6

点问题，有些ISP服务商提供的E-mail地址填写后网站会提示出错，估计是一个BUG吧，不过经过验证，163电子邮局、新浪等大服务商的E-mail是可以被接受的。页面最下方用来选择博客主页的模板，目前仅有四种样式可选。填写完毕按“提交”按钮。

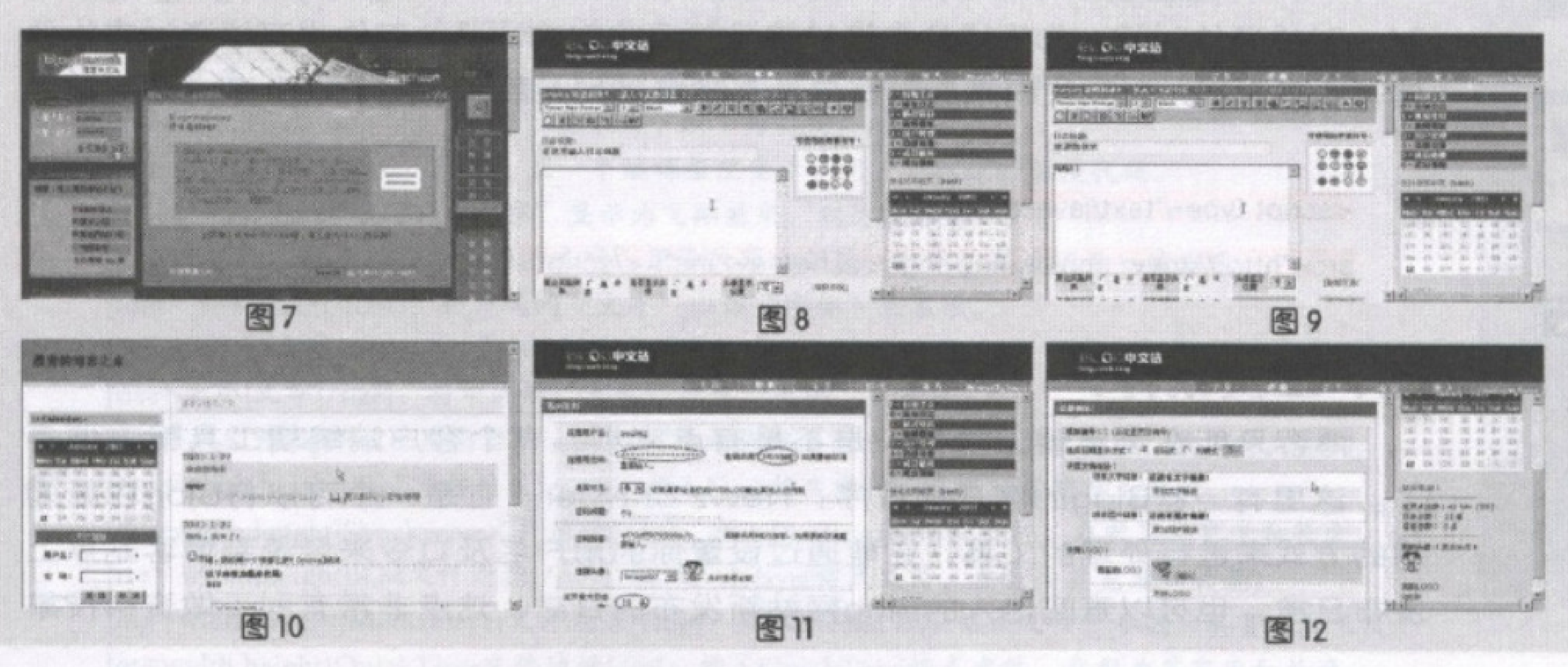
如果一切顺利，接下来你就会看到注册成功的画面，如图5。点击下方提供给你的博客主页链接，快进去看看吧。如图6。空空如也是不是很失望呢？接下来，这就需要你自己的不断耕耘了。

二、发布日志以及博客管理：

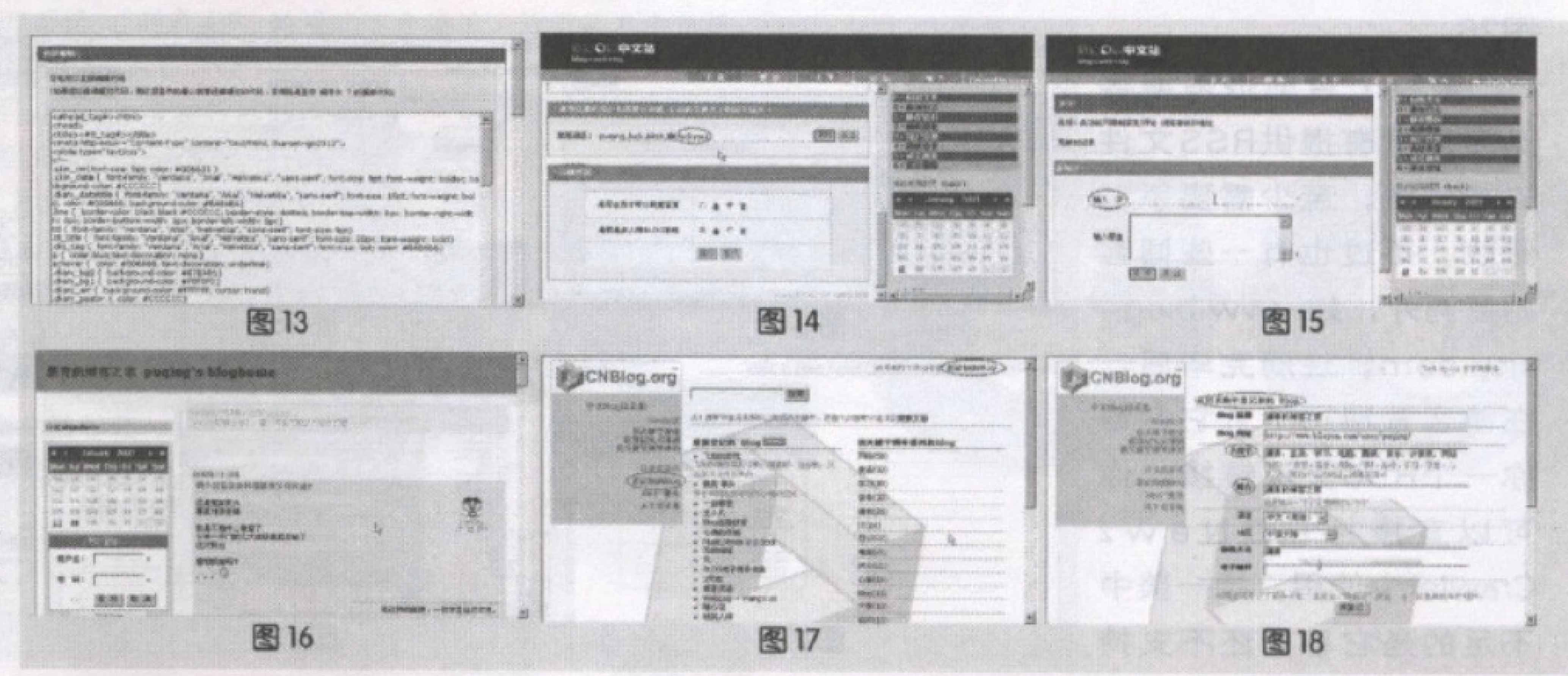
博客是一个提供你撰写日志的私人空间，你就是该博客的管理员和维护者，所以要想使你的博客站点内容丰富起来，一方面你需要笔耕不辍，另一方面你也可以在页面显示上下点功夫。

首先，要先进入博客中文站，在首页左上角的“SIGN IN”表格中填写登录姓名和密码，按“登录”就进入了你的博客管理页面，如图7。

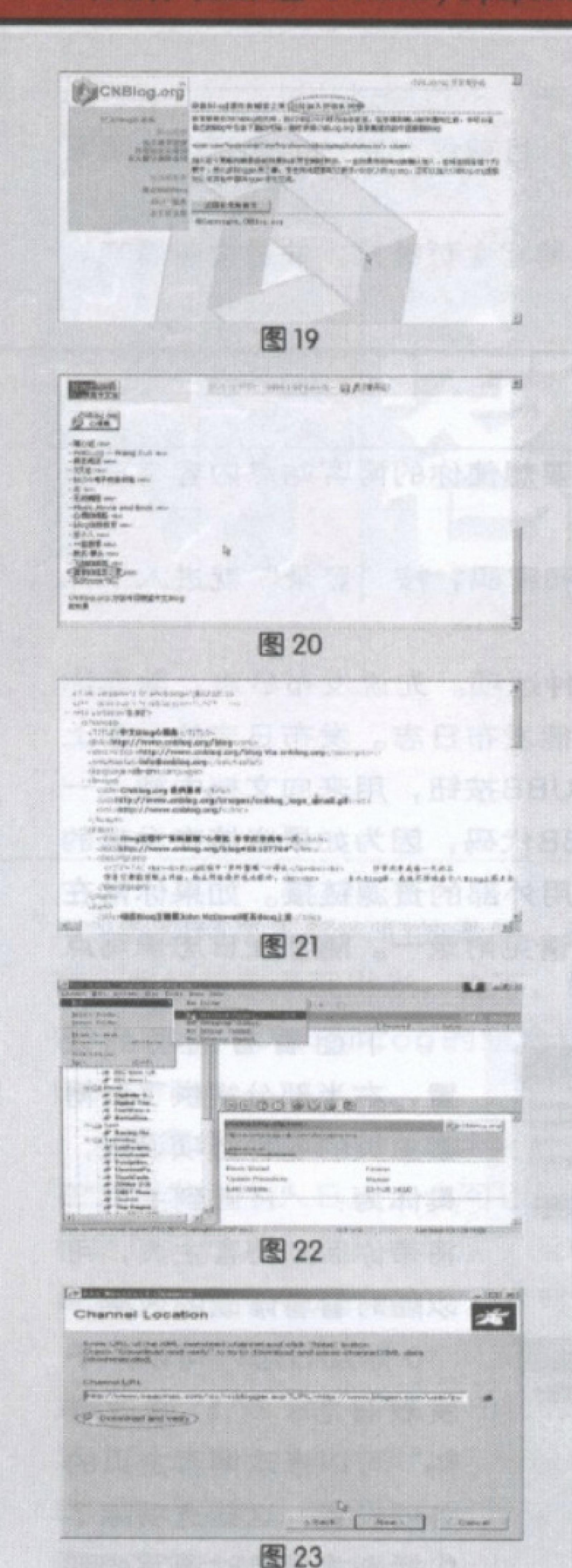
在你的博客管理页面（如图8），左半边可以用来发布日志，右半边用于设置各种选项。先说发布日志，除非你的博客是允许多用户使用的，否则只有你才有发布日志的权利，其它访客只能回复不能发布日志。发布日志的页面上有很多按钮，其功能有：设置发言中的文字字体、颜色、大小、样式等等，还有一些UBB按钮，用来向文档中插入一些UBB代码。如果想在日志中加入一些超级链接、图像、视频、动画等就必须借助UBB代码，因为如果直接在发言的文本中直接插入HTML代码是无效的，而且博客一般也不提供上传空间，所以必须引用外部的资源链接。如果你常在一些论坛里发言的话，对此类UBB代码应该是不陌生的。具体UBB代码的使用说明，请见附录一。随便在日志里写点内容，看看效果，见图9、10。


图7 图8 图9 图10 图11 图12

下面看看选项的设置，右半部分提供了对博客主页的各种选项设置，具体为：“P 回到主页”将带你回到博客主页，可以随时看看修改的效果；“0 添加日志”可以用于发表日志；“1 修改资料”可以修改博客主页的各项设置，这些选项除了包括刚才登录时填写的那些基本资料外，还可以设置自己发言时的头像、自己发言的签名、主页每页日志的最大显示数目，由于没有分页功能，所以这个数字可以设置大一点，以免超过后就不能显示出来，其最大允许数是99，如图11。“2 编辑模板”可以对博客主页的模板加以修改，见图12，其中可以修改日历显示方式、添加友人的文字链接或图片链接、定制自己博客主页的LOGO、以及建立访客计数器等等。如果你懂得编辑HTML文件的话，还可以选择下方“高级编辑”对模板源代码加以编辑，见图13。“3 用户管理”可以用来管理博客主页的所有注册会员，可以新建一个用户，可以根据姓名查询该用户是否存在，以及查看他们的详细资料，关闭其发言权或者干脆把他Kill掉，所有一切全部由你做主喽！页面下方还可以禁止一些用户注册时使用的单词，比如可以屏蔽掉一些在名字中出现的不文明语言，还可以设置是否只允许注册会员回复留言以及是否使用多人BLOG系统等。见图14。“4 高级设置”用来封锁浏览及留言者的IP地址，这措施是够狠的，省着点用吧，别把看客们都吓跑了，见图15。“5 成员链接”用来管理你所属的BLOG列表，这些博客站点是你已经在上面登录有发言权的。全部设置完毕后看看最终效果吧，见图16。


图13 图14 图15 图16 图17 图18

接下来介绍一下BLOG标记，这些标记采用类似HTML标签的形式，主要是简化一些功能的实现。


图19
图20
图21
图22
图23

例如你已经在前面的模板编辑里设定了计数器功能，那么现在你只需要“高级编辑”的模板HTML文件源代码的合适位置插入一个“<#counts_tag#>”标记就可以，目前博客中文站提供的BLOG代码可参考附录二。

三、发布博客：

当你的博客建立好并且设置为公开后，其它用户就可以来浏览、留言了，如果开放给多人使用，则其它用户可以通过先登录然后再在你的博客上发言，在日历上每个有日志内容的日子都会有一个下划线作为标记。不过要想你的博客“好酒香万家”还需要多宣传才是，办法和宣传个人主页差不多，即将你的博客发布到一些博客主页的集散地去，即Blog目录去。这些博客目录通常是免费的，不同的Blog目录有各自的特色，常见的有：GlobeOfBlogs（http://www.globeofblogs.com）、EatonWeb（http://portal.eatonweb.com）等。不过这些又都是E文的，下面介绍一下如何在中文博客目录集上发布你的大作：

进入中文Blog目录集，http://www.cnblog.org/rings/，如图17，点击右上角或左侧目录选项中的“登记你的Blog！”，出现下图18，依次填写对你的博客站点的相关描述，如站点关键字、简介等，注意E-mail必须填写真实可靠，否则收不到确认函件。填写完毕进入下页，看看有没有错误，如果不需要修改，就可以“确认”提交了。最终如果一切顺利，可以看到登记成功的画面，如图19。不过你还要等24小时的评估时间，如果你的申请被接受就会收到确认函，而你也可以通过在你的博客主页中加入下列代码来看到自己是否被接受列入最新Blog名单中了，如图20。

```
<script type="text/javascript"
src="http://www.cnblog.org/rings/cache/new.inc"></script>
```

四、工具软件：

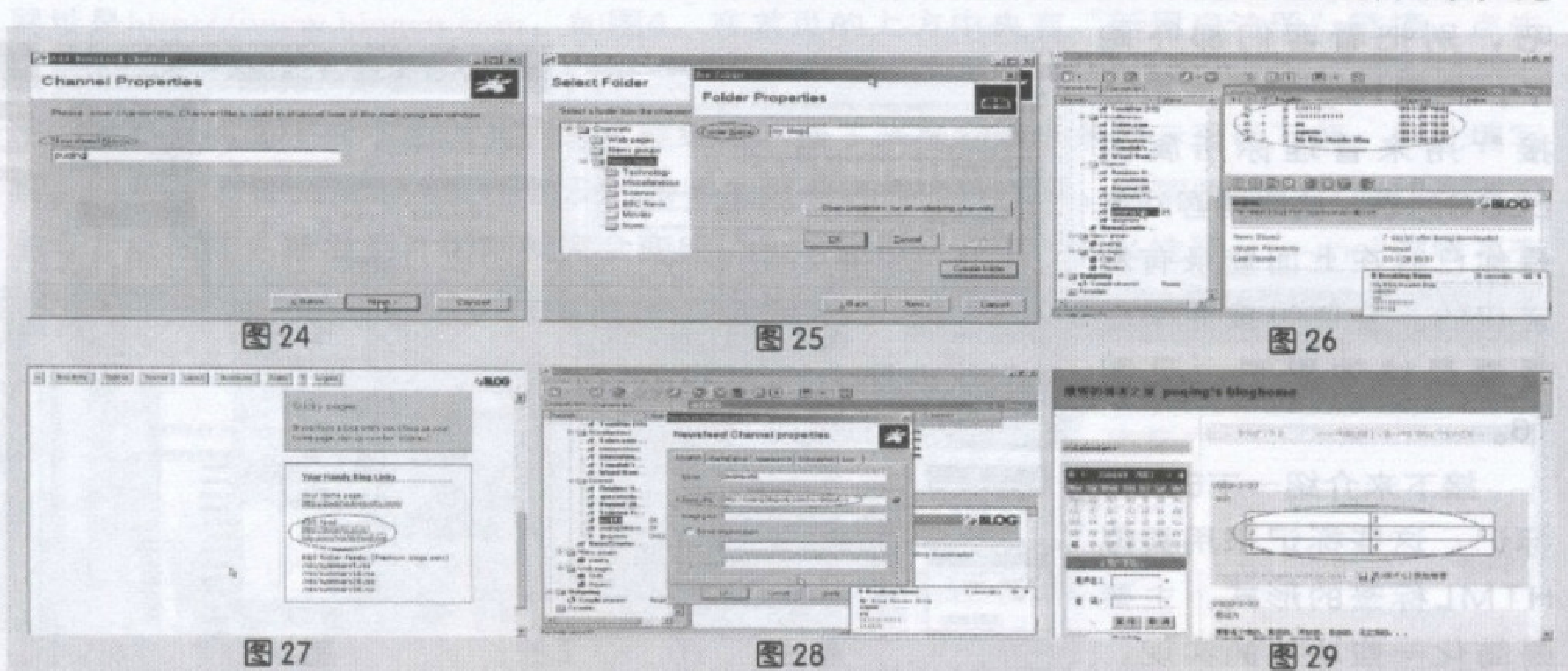
博客只能在浏览器上操作，是不是有点麻烦？有个客户端编辑工具就方便多了。这里有一款Blog的客户端程序：Newz Crawler。它是一个可以将Blog以新闻组的方式来进行处理的工具，它能通过设置你的用户名及口令来登录到博客站点上发布日志，也可以查阅他人的Blog网站新发布的日志，这点非常有利于做资料搜集整理工作的博客。

不过要使用它来管理你的Blog站点，必须先将你的Blog站点RSS化，即将博客中的每条Blog日志以类似XML/RSS（XML：Extensible Markup Language，扩展语言标记；RSS：RDF Site Summary，RDF站点摘要）的文件方式提取出来，这叫做“新闻聚集”。有了这个RSS概要文件，就可以让别的博客站点引用你的Blog，也可以被很多类似Newz Crawler一样的新闻聚合工具来载入并阅读其中的内容（图22、23）。

要想看到自己的博客站点的RSS，可以输入：http://www.isaacmao.com/rss/rssblogger.asp?URL=你博客站点地址，会出现了类似图21一样的文件（以“中文Blog心得集”为例），如图24、25。

接着打开Newz Crawler，建立一个新的新闻种子频道，在“Channel URL”中填写相应的RSS文件地址，选中“Download and verify”看看是否成功，如果成功就可以给该频道命名，再将它选择放入一个合适的文件夹中，见图26。

事实上目前很多博客站点还没有提供RSS文件支持功能，至少需要手工修改，不过也有一些博客站点例外，如www.blog-city.com，注册完毕后，在博客管理页下方它会给你一个RSS文件链接，你可以直接将它在Newz Crawler中使用，唯一美中不足的是它目前还不支持


图24 图25 图26
图27 图28 图29

中文，见图27、28、29。

博客作为一个网络新生事物，自然受到了来自各方面的争议，叫好喝彩的有之，扔臭鸡蛋的也不少。不过在我看来，博客还有很多地方有待提高，其灵活性不如BBS，功能上逊于个人主页，没有文件上传空间只能记录点文字信息，最多不过是一个可以让自己收藏一些琐碎事物的个人电子日记本而已，不过既然是日记形式涉及隐私部分又怎能随便公开，而如果将自己完全隐藏自娱，那又有谁知晓你作为一个博客的存在呢？如此又能有多少乐趣？虽然目前有方兴东的博客中国等一批IT精英们对博客大加褒扬，不过是非优劣，最终还是要看它是否能经得起时间的检验，相信网友们都会作出正确的判断。

附录一：UBB代码说明

UBB代码是在不使用HTML语法的情况下，通过论坛的特殊转换程序，使其可以支持少量常用的、无危害性的HTML效果显示，以下为具体使用说明：

[B]文字[/B]：将中间的“文字”显示为粗体效果。
[I]文字[/I]：将中间的“文字”显示为斜体效果。
[U]文字[/U]：将中间的“文字”显示为下划线效果。
[align=center]文字[/align]：将中间的“文字”实现对齐，这里“center”表示居中，“left”表示居左，“right”表示居右。
[URL]URL-address[/URL]或[URL=URL-address]文字[/URL]：两种插入超级连接的办法，可以连接具体地址或者文字连接。
[EMAIL]EMAIL-address[/EMAIL]或[EMAIL=MAILTO:EMAIL-address]收信人[/EMAIL]：两种插入电子邮件链接，可以连接具体地址或者文字连接。
[img]imgURL[/img]：插入图片，中间为图片文件URL地址。
[rimg]imgURL[/rimg]：插入图片，并且图片靠右对齐，中间为图片文件URL地址。
[limg]imgURL[/limg]：插入图片，并且图片靠左对齐，中间为图片文件URL地址。
[code]文字[/code]：把“文字”显示为“以下内容为程序代码”的样式。
[quote]引用[/quote]：把“引用”显示为“以下为引用”的样式。
[html]代码[/html]：把“代码”在一个编辑框里显示，用户可以运行该段代码。
[fly]文字[/fly]：将中间的“文字”显示为飞翔效果，到达边界后回头。
[move]文字[/move]：将中间的“文字”显示为移动效果，到达边界后从另一端出现。
[font=字体]文字[/font]：将中间的“文字”以该“字体”来显示。
[color=颜色]文字[/color]：将中间的“文字”以该“颜色”来显示。
[size=大小]文字[/size]：将中间的“文字”以该“大小”来显示。
[css:样式文件名]样式应用内容[/css]：以“样式文件名”来对“样式应用内容”进行样式应用。
[swf=width,height]Flash文件地址[/swf]：插入Flash格式文件，参数为其宽度和长度。
[dir=width,height]Shockwave文件地址[/dir]：插入Shockwave格式文件，参数为其宽度和长度。
[rm= width,height]RM文件地址[/rm]：插入realplayer格式文件，参数为其宽度和长度。
[mp=width,height]MediaPlayer文件地址[/mp]：插入MediaPlayer格式文件，参数为其宽度和长度。
[qt=width,height]QuickTime文件地址[/qt]：插入QuickTime格式文件，参数为其宽度和长度。
[table]1|2[br]3|4[br]5|6[/table]：表格功能，效果如图三十五。"|"的作用是分开单元格
"[br]"的作用是新增加一行，如果只有一行或者是最后一行则不加[br]。

附录二：博客中文站的BLOG标记

除了头、尾二个标记是固定的，其他的BLOG标记的位置任意。

<#head_tag#> 此标记是BLOG的头文件，必须放在<head>标记之前。
<#tt_tag#> 此标记显示BLOG的标题。
<#dis_tag#> 此标记是显示BLOG站点描述的标记。
<#dd_tag#> 此标记显示BLOG的日历/DATE列表。
<#showc_tag#> 此标记在日历为“列表式”的情况下才使用，作用是显示日历。
<#marktxt_tag#> 显示文字书签的标记。
<#markimg_tag#> 显示图片LOGO作书签的标记。
<#logo_tag#> 显示自己的LOGO的标记。
<#sign_tag#> 在BLOG主页显示快速登陆窗口的标记。
<#member_tag#> 在BLOG主页显示“会员登陆链接”和“注册成为您BLOG会员的链接”的标记。这两个链接只有你开通了BLOG会员功能后才有效。其默认样式如下，当然也可选择自己定制链接：会员登陆链接：http://www.blogcn.com/member_sign.asp；注册会员链接：http://www.blogcn.com/member_reg.asp?username=puqing。
<#counts_tag#> 显示已经设定的计数器。
<#diary_tag#> 显示日记主体的标记
<#end_tag#> 结尾标记，只能放在所有代码的最后。

新鲜打造个人网站

系列教程之八

不拘一格——用JavaScript改造窗口

■Simple Palace工作室

半个月的时间一晃而过，大家在运用JavaScript的技能方面又有什么新体会吗？今天我们就要对JavaScript进行综合演练，在演练过程中，除了会复习前面讲到的一些内容之外，还将学习到一些新知识，温故而知新嘛，通过不断实践，成为JavaScript高手的日子也就为时不远了！

每天打开电脑，我们首先面对的就是Windows界面。Windows风格简洁明了，比较实用，但是看多了，难免就会觉着它灰头土脸。尤其是在浏览网页时，千篇一律的浏览器窗口扑面而来，蓝灰色的框，外加毫无生气的滚动条，极大拘束了我们的想象力……相信大家上网时一定见过那种没有边框的窗口，它给人的感觉就很清新漂亮，如果再加上设计者精心的设计，那简直就帅呆了！那么，这些不拘一格的窗口到底是怎么实现的呢？

大家一定还记得用JavaScript来实现全屏幕窗口的方法，只要用一个属性Fullscreen，并且让它的值为“yes”或者“1”就能轻松实现这种效果。如果让打开的窗口改变大小，将其调整到小于整个屏幕，那将是一个什么样子呢？下面我们就来动手试一试。打开记事本，输入以下这段HTML代码：

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function openNewWin (winSrc,winName,properties) { window.open(winSrc,winName,properties);
}
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<A HREF="#" onClick="openNewWin('new_window.htm','fullscreen=1')">打开新窗口（全屏）</A>
</BODY>
</HTML>
```

预览测试，打开的新窗口是全屏的，按Alt+F4将它关闭。接下来强制改变全屏窗口的大小，看看有什么效果。我们知道，JavaScript中的window有系统自带函数resizeTo(width,height)可以用来改变窗口大小，下面我们就来利用它。修改上面代码的函数定义部分为：

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function openNewWin (winSrc,winName,properties,winW,winH)
{
newWin = window.open(winSrc,winName,properties);
newWin.resizeTo(winW,winH);
newWin.document.write("这是一个全屏的窗口，但是它的大小已经被强制改变了");
}
//-->
</SCRIPT>
```

因为要控制新打开的窗口，所以要给它起个名字，在此定义“newWin”是打开的新窗口。为了便于控制窗口的大小，我们给函数加了两个参数，一个是“winW”，代表新窗口的宽度，另外一个是“winH”，代表新窗口的高度，这样就可以在链接中直接控制它的大小，非常方便。相应地，我们也需要修改链接中的代码：

```
<A HREF="#" onClick="openNewWin('','','fullscreen=1','400','300')">打开新窗口（全屏改变大小）</A>
```

因为在函数定义中用document.write()写了一句话，这句话将覆盖所打开窗口中的任何内容，所以窗口的文件名也可以不给出，系统会用空白的网页文件来替代，之后document.wirte()产生作用，效果如图1所示。

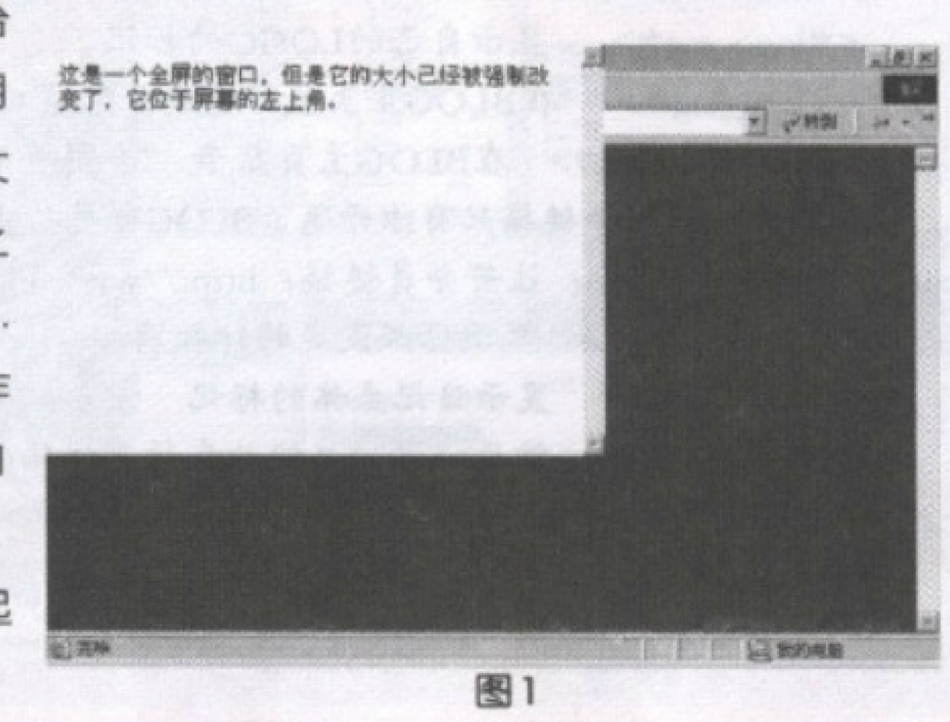


图1

这样看起

来并不明显，我们还可以用moveTo()函数来让窗口定位到屏幕中央。在函数定义部分中加入下面这段代码：

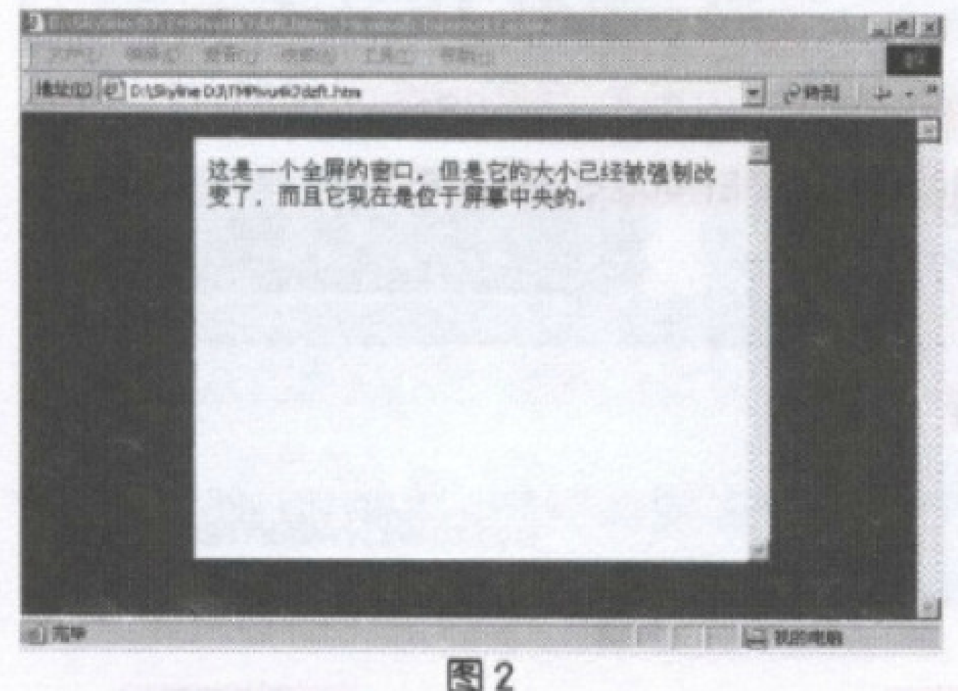


图2

```
newWin.moveTo((screen.width-winW)/2,(screen.height-winH)/2);
```

测试一下看，窗口已经移动到了屏幕的最中央（如图2）。至此我们利用JavaScript已经打造了一个没有边框、没有标题栏，也没有任何内容的浏览窗口了，不过这个窗口没有办法添加内容，而且也没有最大（小）化和关闭按钮，光有一层皮，好看却不实用。下面我们就来解决这些问题。

此时考虑用iframe。利用document.write()写出一个iframe，然后给这个iframe里嵌套一个网页，接着利用这个网页来充实内容。这的确是一条可行的道路，我们不妨一起来试试看！给函数定义的最后加上一句：

```
newWin.document.write('<HTML><BODY><TR><TD><IFRAME WIDTH="'+ winW +'" HEIGHT="'+ winH +'" SRC="index.htm" SCROLLING="no"></IFRAME></TD></TR></BODY></HTML>');
```

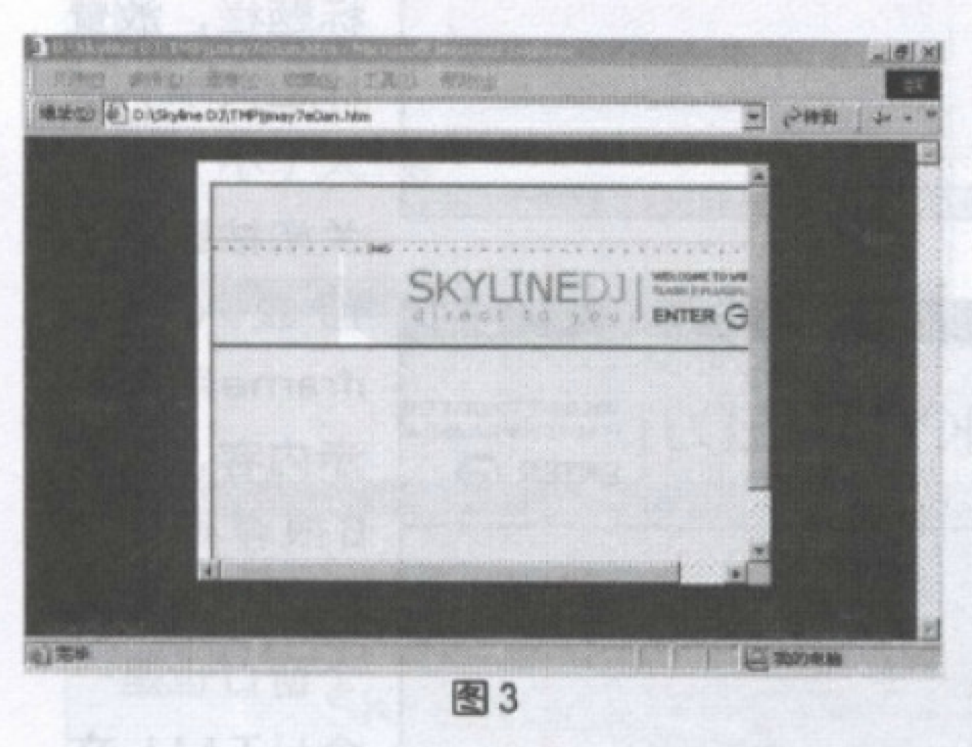


图3

这就利用document.write()函数写出了一个HTML文件，文件中包含一个iframe，嵌套了一个有内容的网页，这样我们就把网页内容添加到无边框的窗口中了，如图3所示。我们需要调整一下效果，使整个窗口看起来浑然一体。首先要去掉滚动条，然后把页面的对齐边距修改为0，这样也使窗口看起来更整齐一些。修改上面的代码如下：

```
newWin.document.write('<HTML><BODY SCROLL=no LEFTMARGIN="0" TOPMARGIN="0" MARGINWIDTH="0" MARGINHEIGHT="0"><TR><TD><IFRAME WIDTH="'+ winW +'" HEIGHT="'+ winH +'" SRC="index.htm" SCROLLING="no" FRAMEBORDER="0"></IFRAME></TD></TR></BODY></HTML>');
```

到底有哪些变化呢？首先，去掉了主页面的滚动条"SCROLL=no"；其次，删除了iframe的边框说明"FRAMEBORDER='0'"，这时的效果可以看图4，已经很难说它到底是个页面还是什么其他东西了，但它的的确确是一个Windows窗口——一个畸形另类的窗口，接下来要做的就是要让它具备一个窗口所应具备的功能。大家都知道，一个Windows窗口应该具有移动、最大（小）化和关闭的功能。关闭功能很容易实现，只要用"self.close()"就可以了，但最大（小）化就不那么简单了，至少利用JavaScript还很难实现。

俗话说，天无绝人之路，不知哪位大虾弄明白了浏览窗口最大、最小化的原理，他断定："在网页中嵌入某种特殊插件，通过这个插件内置的时间方法来实现最大（小）化。"还好，我们找到了这个插件，并且成功实现了窗口最大（小）化的功能，下面就来"秀"一下。现在就是窗口移动的问题了。我们先来做个实验，在任何一个页面的<BODY>标签内加入下面这行代码：

```
<BODY onMouseDown='x=event.x;y=event.y;' onMouseMove='if(event.button==1)self.moveTo(screenLeft+event.x-x,screenTop+event.y-y);'>
```

预览一下，点击页面的任意位置，拖动，是不是整个页面都跟着动了？这样短短的一行代码就实现了拖动效果，下面就要考虑页面的布局了。有两种方法：

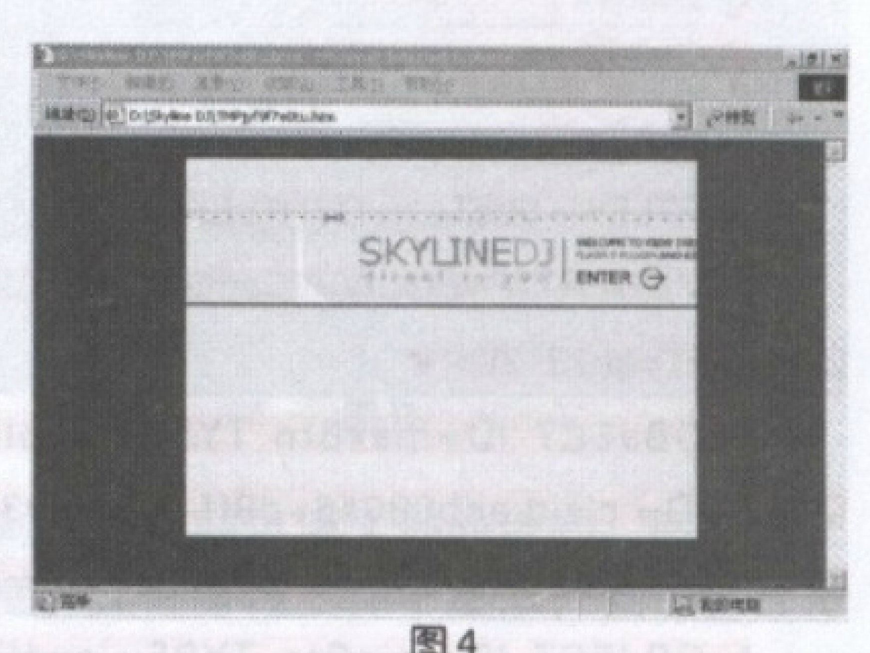


图4

第一，按照常规的思路，用document.write()写个表格，然后定义最上面的单元行为标题栏，在<TD>标签内加上拖动代码，并在单元行内插入文字或者图片，定义最大（小）化和关闭的功能；接着在单元行的下面插入<IFRAME>标签，嵌入内容网页。另外一种方法，不按常规的思路走，而是任意去定义拖动区、最大（小）化、关闭按钮，iframe也是任意放置，如果这种布局经过精心设计，也会达到非常好的效果。我们先来根据第一种方法实现一个真正意义的无边框窗口。首先我们需要制作几个按钮图标（如图5），接着将新窗口的HTML内容用JavaScript写进去。我们前面用的是document.write()，它不太方便，只能写单行的内容；这里改用writeln()函数。首先要把新窗口的HTML源代码定义为一个变量，这样在writeln()直接调用变量就会方便得多，也更直观。我们还需要把图片按钮定义为变量，以便更好地调用，代码如下。

关闭按钮　最大化按钮　最小化按钮
图5

```
<SCRIPT LANGUAGE=javascript>
minBtn="minbtn_off.gif"; //窗口最小化按钮的图片
minBtn_on="minbtn_on.gif"; //鼠标悬停时最小化按钮的图片
maxBtn="maxbtn_off.gif"; //窗口最大化按钮的图片
maxBtn_on="maxbtn_on.gif"; //鼠标悬停时最大化按钮的图片
closeBtn="close_off.gif"; //窗口关闭按钮的图片
closeBtn_on="close_on.gif"; //鼠标悬停时关闭按钮的图片
function openNewWin(winSrc,titleText,titleTextColor, titleBg,moveBg,scrollBar,winW,winH)
```

```
/*
注释：参数说明
winSrc：新窗口中显示的文件地址
titleText：窗口标题栏的文字
titleTextColor：窗口标题栏文字的颜色
titleBg：窗口标题栏的背景色以及窗口边框颜色
moveBg：窗口拖动时标题栏的背景色以及窗口边框颜色
scrollBar：是否出现滚动条，取值yes/no或者1/0
winW：窗口的宽度
winH：窗口的高度
*/
```

下面开始将新窗口源文件定义为变量

```
{
var contents="<HTML>"+
'<HEAD>'+
'<TITLE>'+titleText+'</TITLE>'+
'<META HTTP-EQUIV=\'Content-Type\' CONTENT=\'text/html; CHARSET=gb2312\'>'+
'<OBJECT ID=maxBtn TYPE='application/x-oleobject' CLASSID='clsid:adb880a6-d8ff-11cf-9377-00aa003b7a11'><PARAM NAME='Command' VALUE='maximize'></OBJECT>'+
'<OBJECT ID=minBtn TYPE='application/x-oleobject' CLASSID='clsid:adb880a6-d8ff-11cf-9377-00aa003b7a11'><PARAM NAME='Command' VALUE='minimize'></OBJECT>'+
'</HEAD>'+
'<BODY TOPMARGIN=0 LEFTMARGIN=0 SCROLL=no onSelectStart='return false' onDragStart='return false'>'+
'<TABLE HEIGHT=100% WIDTH=100% CELLPADDING=0 CELLSPACING=1 BGCOLOR="+titleBg+' ID=mainTab>'+
'<TR HEIGHT=18 STYLE=cursor:default; onMouseDown='x=event.x;y=event.y;mainTab.bgColor=\''+moveBg+'\';' onMouseUp='mainTab.bgColor=\''+titleBg+'\';' onMouseMove='if(event.button==1)self.moveTo(screenLeft+event.x-x,screenTop+event.y-y);'>'+
'<TD WIDTH="+winW+" onDblClick=maxBtn.Click();><SPAN STYLE=font-size:12px;color:"+titleTextColor+";font-family:宋体;position:relative;top:1px;>"+titleText+"</SPAN></TD>'+
' <TD WIDTH=14><IMG BORDER=0 WIDTH=12 HEIGHT=12 ALT=最小化 SRC="+minBtn+" onMouseDown=minBtn.Click(); onMouseDown=minBtn.Click();onMouseOver=this.src='"+minBtn_on+"' onMouseOut=this.src='"+minBtn+"'></TD>'+
' <TD WIDTH=14><IMG BORDER=0 WIDTH=12 HEIGHT=12 ALT=最大化 SRC="+maxBtn+" onMouseDown='maxBtn.Click(); window.moveTo(0,0);' onMouseOver=this.src='"+maxBtn_on+"' onMouseOut=this.src='"+maxBtn+"'></TD>'+
' <TD WIDTH=13><IMG BORDER=0 WIDTH=12 HEIGHT=12 ALT=关闭 SRC="+closeBtn+" onMouseDown=self.close(); onMouseOver=this.src='"+closeBtn_on+"' onMouseOut=this.src='"+closeBtn+"'></TD>'+
'</TR>'+
'<TR HEIGHT=*>'+
' <TD COLSPAN=4>'+
'  <IFRAME NAME=newWinIframe SRC="+winSrc+" SCROLLING="+scrollBar+" WIDTH=100% HEIGHT=100% FRAMEBORDER=0></IFRAME>"+
' </TD>'+
' </TR>'+
' </TABLE>'+
'</BODY>'+
'</HTML>';
"fullscreen=yes");
newWin.resizeTo(winW,winH);
  newWin.moveTo((screen.width-winW)/2,(screen.height-winH)/2);
newWin.document.writeln(contents);
}
</SCRIPT>
```

分析上面的程序段，它将一个表格分成上下两部分，上面充当标题栏，放置标题文字、最大（小）化及关闭按钮，下面嵌入一个iframe用来显示内容，看图6很容易就明白了。其实这个窗口也是一个HTML文件，只不过它"偷梁换柱"，造成浏览者视觉上的错觉，最后生成的浏览窗口如图7所示，至此一种感觉就会油然而生：美是在不经意间创造的！我们一直在和代码打交道，却没想到打造出来这么漂亮的效果，其实，越复杂的东西就越有创意的空间，如果你读懂了JavaScript代码并且能灵活运用，就会在网页中实现五彩缤纷的视觉效果！如果你还嫌这不够，还可以继续走个性化路线。比如，在var定义变量中，<HEAD></HEAD>中加入CSS样式表，可以使得窗口变得更加丰富。实现一些更奇妙的效果。比如下面这段代码：

图6

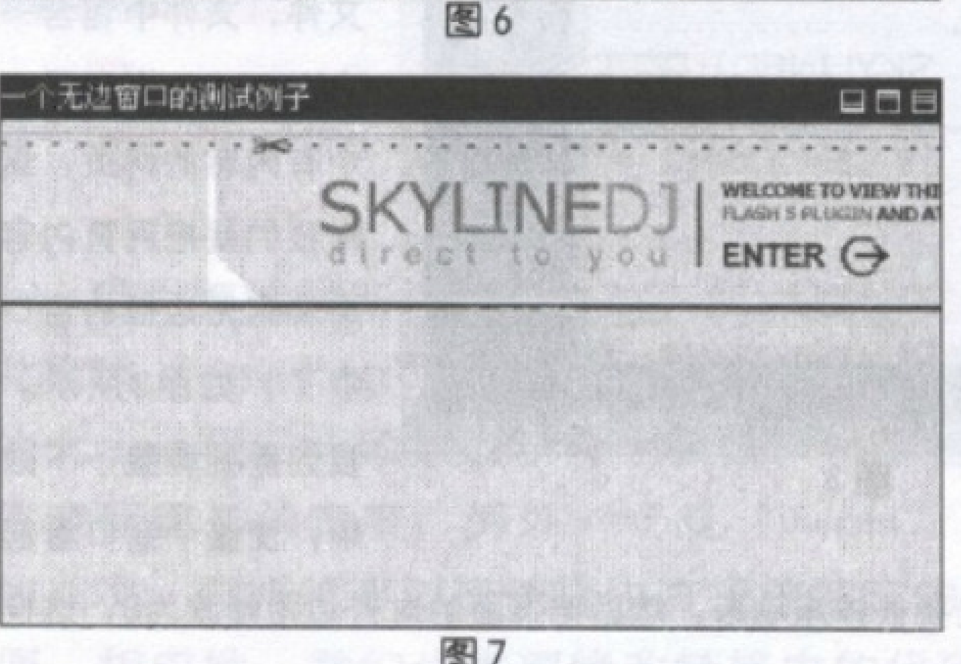


图7

```
'<STYLE TYPE=text/css>'+
'.cool {BORDER-BOTTOM:#cccccc 1px dashed; BORDER-LEFT:#cccccc 1px dashed; BORDER-RIGHT:#000000 1px dashed; BORDER-TOP:#000000 1px dashed; FONT-SIZE:9pt}'+
```



图8

"</STYLE>"+

再加上这样的链接：

```
<A HREF="#" onClick=openNewWin('index.htm','虚线边框的窗口，怎么样? ','#333333','#cccccc','#cccccc','no','400','240');>open</A>
```

预览一下效果，可以发现已经做成了一个虚线边框的窗口（如图8），是不是很激动人心？你还可以任意发挥自己的想象力。看看这个窗口（如图9），标题栏在下面，而且还有一圈边框，很好玩；有两个标题栏的图10是不是有种另类风格？总之，你可以任意发挥你的想象力，就像在纸上涂鸦似的进行设计创作，我相信，只要用心，一定会设计出别有一番风味的网页。我想大家都对比较另类的东东感兴趣，除了无边框窗口之外，这里还要给大家介绍另外一种另类窗口：网页对话框。先看图11，这是网页上出现错误后，IE弹出来的错误提示对话框。接下来，我们就要对它进行改造，让网页也显示在对话框中。看下面这段代码：

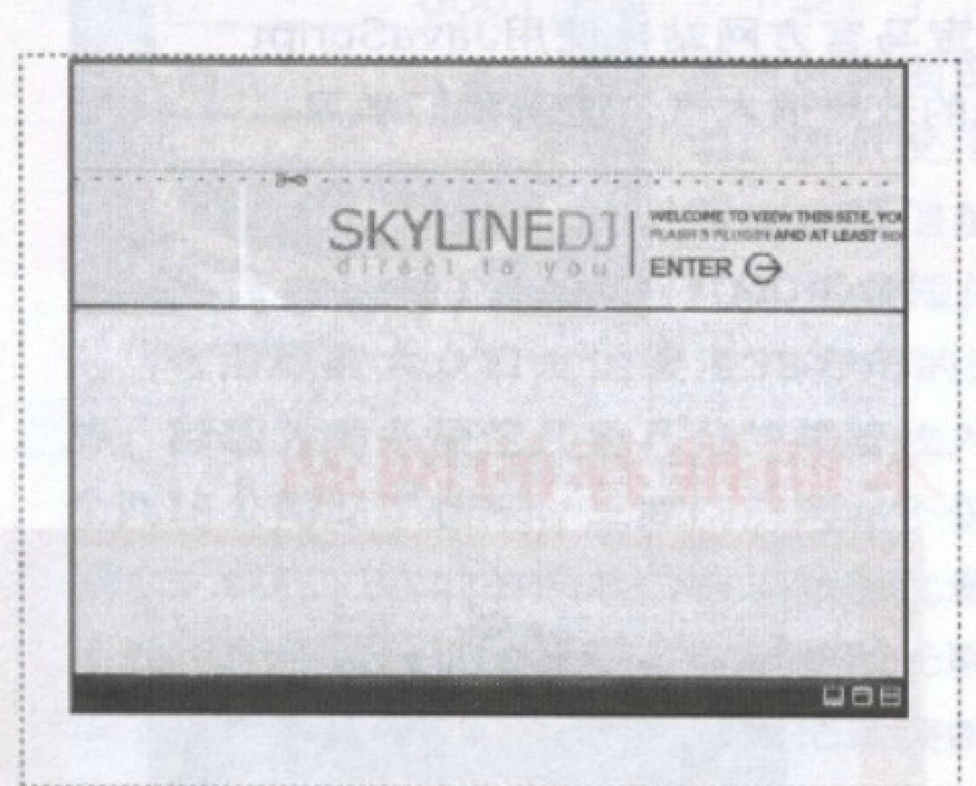


图9

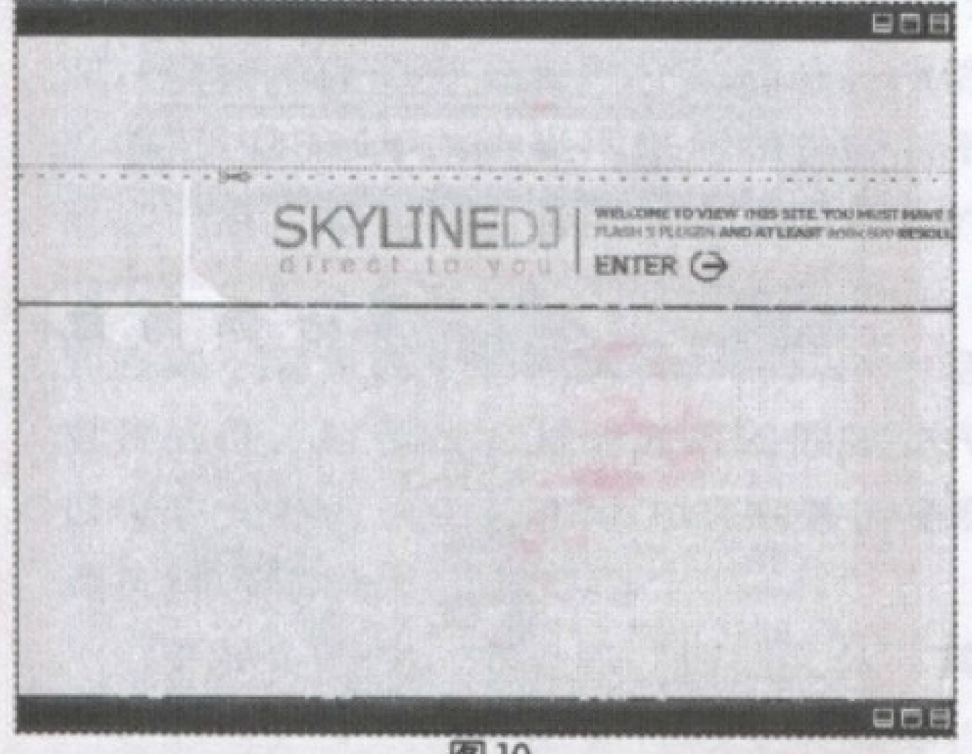


图10

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function showNewDialog (dSrc,dName,dProperties) {
window.showModalDialog(dSrc,dName,dProperties);
}
//-->
</SCRIPT>
```

在页面中加入一个BUTTON：

```
<BUTTON onClick=showNewDialog("index.htm","newDialog","dialogWidth:400px;dialogHeight:300px;center:yes;")>Open New Dialog</BUTTON>
```

预览该网页并点击按钮，就会弹出来一个网页对话框，显示的是我们自己的页面（如图12）。该页面中不能使用右键，这就达到了保护网页源文件的目的。而且它是网页的一个子对话框，在任务栏上并不显示，但母窗口也处于不能被激活的状态，大家可以酌情使用。

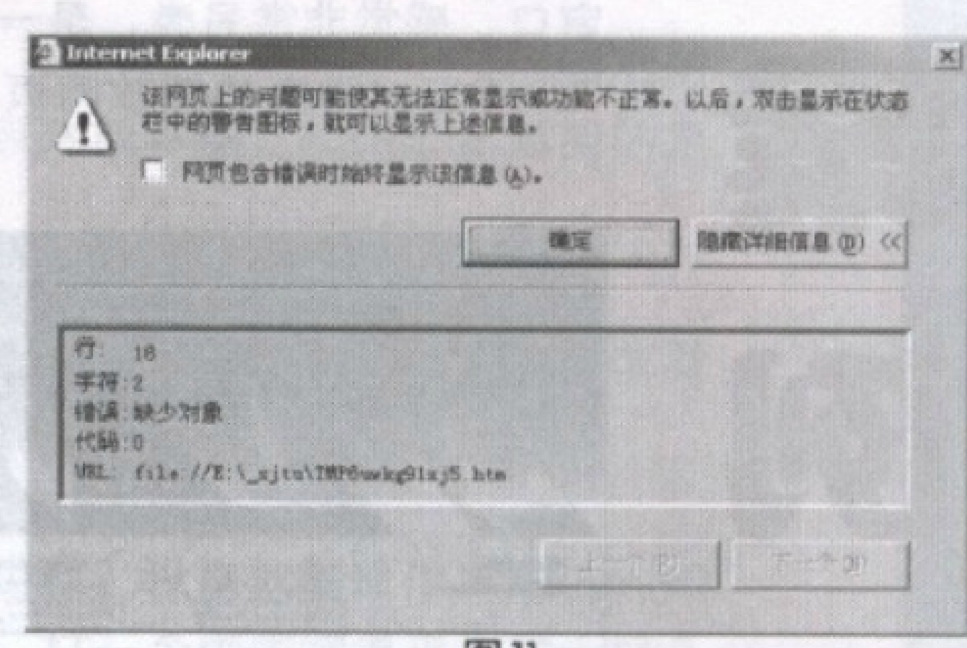


图11

JavaScript是一种非常容易让人有成就感的语言，为什么这样说呢？首先，很多JavaScript网页特效程序满天飞，而且可以任意下载使用，你甚至不用知道它的机理，尽管实行"拿来主义"，也不用害怕版权纠纷。此外，它简单易学，功能却非常强大，很容易让你打破常规，做出让人刮目相看的网页。在以后的学习中，大家也可以找一些专门的资料，查阅相关的定义或语法结构。就近取材，在Dreamweaver中就自带了一本非常好的参考书：O'Reilly JavaScript Reference。它是一本JavaScript的大全，可惜全部是英文，不过如果你有兴趣能将它通读，也可以提高一下自己的英语水平嘛。实际上写程序本身就与纯粹的代码打交道，阅读原版书籍，也能在阅读和编写程序中养成一个好习惯。

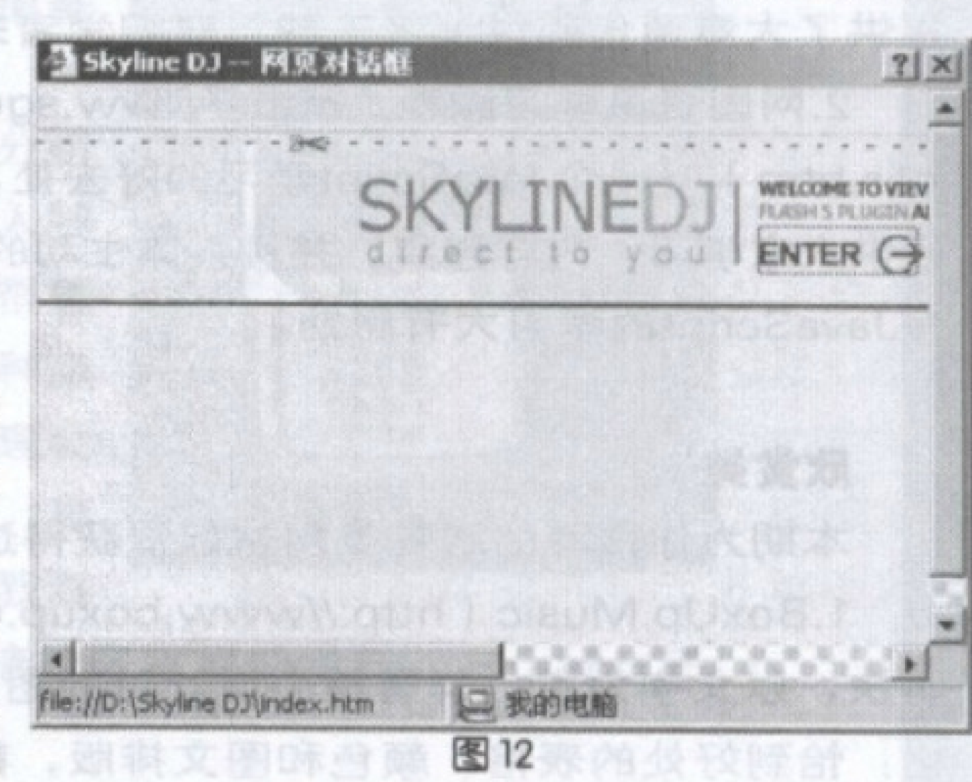


图12



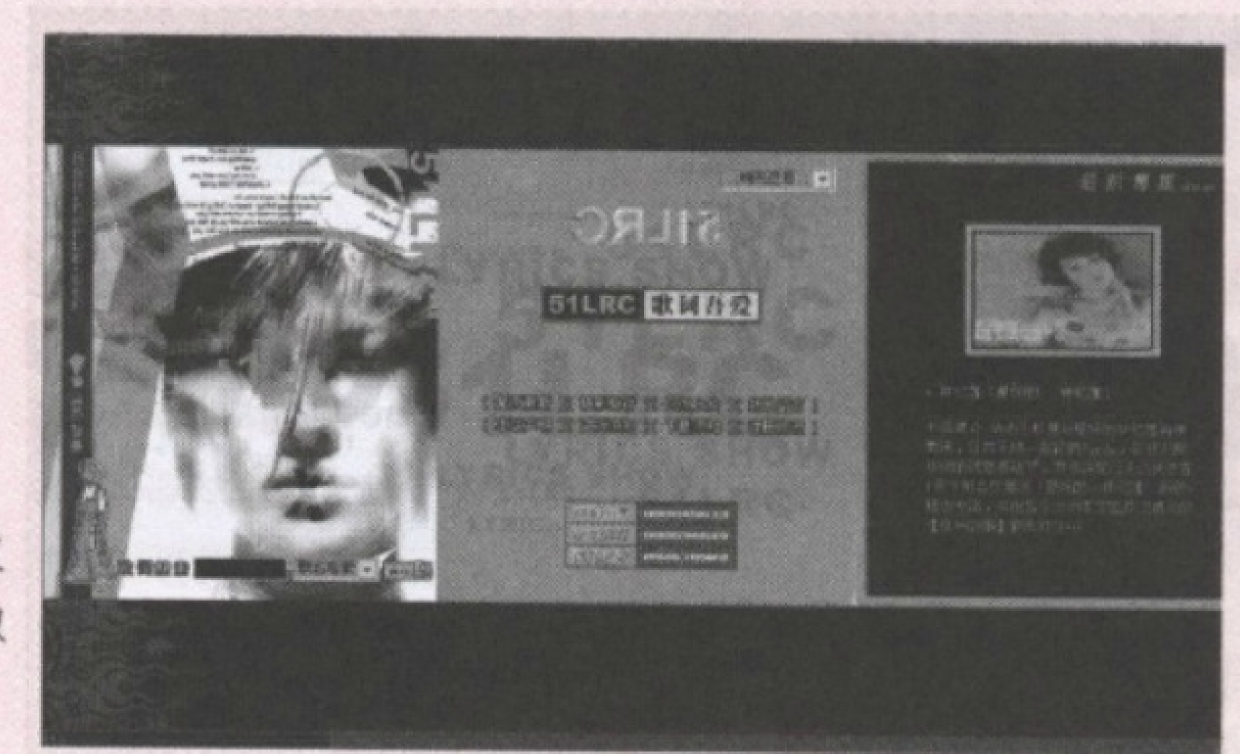





经典案例赏析

1.http://www.51lrc.com/51lrc_red/index.asp

新版的51lrc.com，用了大量的自定义窗口，感觉非常另类，是一个非常经典的以JavaScript为主的特效网页。





2.http://www.bmw.com

宝马官方网站，使用JavaScript实现的效果很大气，值得我们学习。

资源类

1.GoEway（http://www.goeway.com/web/program/javascript/know/know_1.asp）：介绍了JavaScript的基本语法、应用技巧，并且提供了大量源代码供读者下载，对初学者来说尤其实用。

2.网园资讯学习园地（http://www.sgu.edu.cn/site/sgwyzx/wyzx/js/js.htm）：一个JavaScript学习的好去处，该网站提供了长达7章的教程供大家学习，内容详实，并且具体生动的实例贯穿始终，对巩固和加深JavaScript的学习大有帮助。

欣赏类

本期为你推荐的欣赏类网站都曾获得过中文最佳个人网站称号

1.BoxUp Music（http://www.boxup.com/）：网站整体风格清新明快，以文字为主，鲜有精心设计过的图形，但网站仍不失自己的风格：恰到好处的表格、颜色和图文排版，都给人留下深刻的印象。

2.竹露荷风（http://www.lotus.net.cn/）：整体风格清新淡雅，给你无数的想像空间。

3.伊人在线（http://www.zjonline.com.cn/she/index.htm）：女孩是水做的，而女孩的网站也荡漾着如水般的柔情，伊人在线无论在内容还是形式上都给人们带来思想和视觉上的冲击。

本期推荐的网站



下期预告： 也许你还是个初学者，但却急切想提高自己的网页制作水平。其实，有这样一类软件，它本身就提供实现各种网页特效的JavaScript源码，你完全可以避开那些枯燥的源代码，只需进行简单的拷贝粘贴就能轻而易举地将自己的网页变靓变酷，请关注我们下一期推出的教程之九——网页制作百宝箱。

老榕侃网

咖啡馆与拇指文化

■老榕

我一直非正式地认为，和疲软的西方经济比较，中国经济能够出现巨大的奇迹，一个非常重要的原因是：无聊的方式不同。

比如欧洲的大街小巷，一年四季从早到晚，咖啡馆、酒吧永远人满为患，有捧杯咖啡坐那发呆或看报打发一天的，有呼朋唤友天南地北侃起来没完的。俺注意了很久，没怎么发现埋头发短信的。



中国人就不一样。大白天泡吧的肯定是少数，没事就看短信发短信的却越来越多。其实发短信按说是挺费劲的劳动：打一个中国字得平均按十好几下不说，十个指头倒有九个得闲着，只有打字最不得劲的大拇指紧忙活。难怪有外国朋友提起短信就说，见过无聊的，没见过发短信那么无聊的。要说，偶尔发几条也就算了，前几天报纸公布的数字却着实吓我一跳：去年全国发的短信加起来不下1000亿条！平均每条短信就算消耗了2分钟吧，这1000亿条短信竟混混沌沌不知不觉地"谋杀"了38万年的时光。

有偿服务大众打发这漫漫38万年的无聊时光，于是就成为一股几乎震惊了世界的产业。且不说别的，就因为每条短信几角几分的零碎收入，楞是让中国在纳斯达克上市的几个网络公司站了起来，三家门户网站不仅不约而同全部赢利，而且上升幅度惊人。现在，它们的股票价格虽然都比最低时升了十好几倍，不过有的已经接近了发行价，有的没有。有时候我无聊瞎琢磨：这完全取决于一本正经的华尔街分析师傅们，什么时候能把这突然汹涌而来的海量无聊短信的价值基础搞清楚。





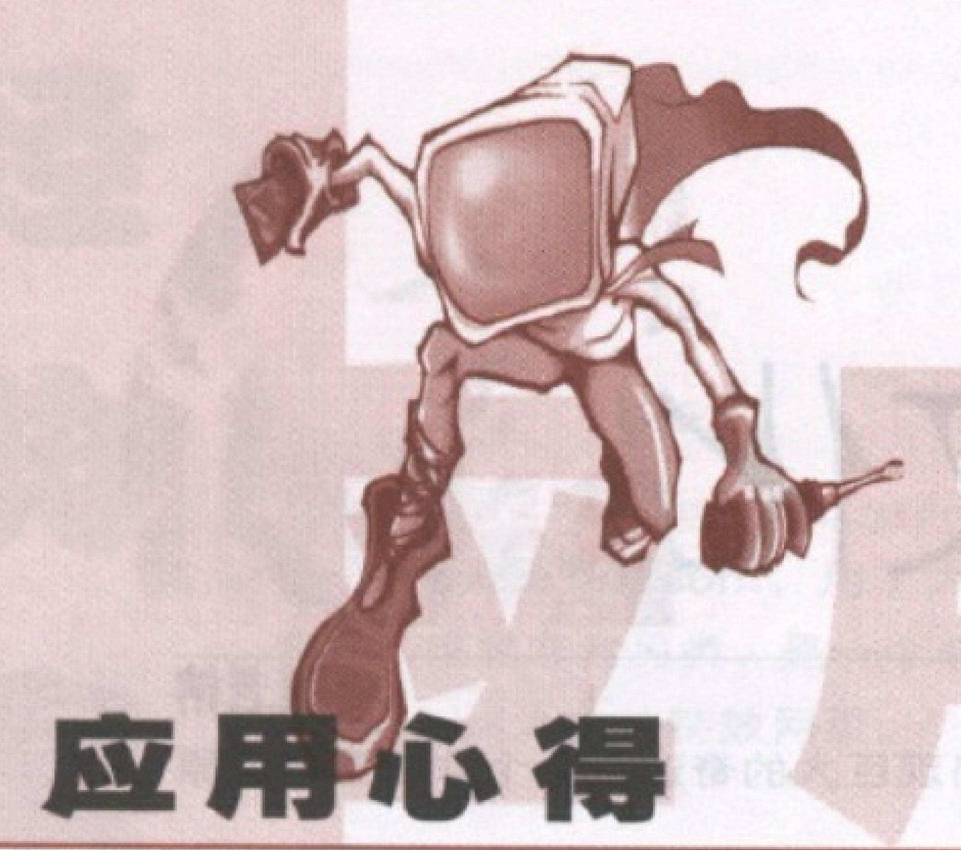
在他们搞不清楚之前，就难免会有些可笑的判断。昨天就看外刊分析说，短信只会是个"暂时"的收益。我估计他觉得在不久的将来，中国人就应该把这38万年的时光用来泡咖啡馆而不是发短信。这西方逻辑忘记了很重要的一点：短信已经牢固地成了很多人的一种生活方式。那些在网上各种激情公社或约会空间里不停收发短信的人，那些没了短信就不知道今天安理会到底同不同意打伊拉克的人，他们的生活体验只泡咖啡馆的人很难理解，更重要的是，这种体验其他方式还很难替代。这样的生活方式一旦形成，我看很难改变。而且新的生活方式本身也是商业机会，看看6688.com的短信社区就能感觉到，它也给电子商务带来了时尚的活力。

更要命的是，短信的"拇指文化"其实很适应中国的传统文化，所以成长空间巨大。比如我认识的一对恋人，受过西方教育，都爱喝咖啡，可他们吵架时，宁可背对背互相狂发短信，也不去楼下的咖啡馆理论。看短信时互相看不见对方的眼睛，又没有时差，这很适合含蓄的中国人用来吵架。他们在吵架的日子里，一天互相发二三百条短信很平常，而他们经常用拇指"吵架"。这完全可以说明，短信这无聊事业在中国才起步。



abc 短消息…139
#
清除 选项

温饱问题解决之后，为大众越来越多的无聊时光服务，不仅是流行时尚的动力，应该也是经济成长的一个动力。



编者按：本期推荐给读者朋友的文章是"'猫儿'还能做什么？"，如今宽带开始慢慢普及，卸了任的"小猫"闲着也是闲着，有条件的读者可以按本文的方法尝试一下。

前些年，关于汉字编码的竞争很激烈，各种码制层出不穷，而如今的竞争则是针对整个综合性汉字输入平台的，本期介绍的"智能陈桥"就是其中的一种，也推荐大家尝试一下。

应用心得

"猫儿"还能做什么？

■浙江 游子

最近装了ADSL宽带，感觉真是不错，速度很快，不过那曾陪伴我无数个日日夜夜的"小猫"就要下岗了，难道我们的"猫儿"真的无用武之地了吗，就这么被淘汰了吗？当然不是，我们可让我们的"猫儿"进行再就业呀，让它在新的岗位上重新焕发青春！

你家里是不是已配备了打印机和扫描仪，有没有配备传真机呢？没有吧！我也没有，不过很想要一台，就让我们的"猫儿"帮我们变出一台网络传真机来。我们知道Modem其实是一个数字信号和模拟信号相互转换的设备，它和传真机的基本工作原理其实都是一样的，只不过传真机比Modem多了个"扫描仪"和"打印机"的功能罢了。所以如果有了打印机和扫描仪，我们完全可以用Modem模拟出一台传真机来，Windows XP就为我们提供了非常完善的传真功能。下面我们就来看看我们的"猫儿"是如何摇身一变成为网络传真机的。不过要注意的是：你设置传真机的Modem必须是不再用来拨号上网的。

在Windows XP的默认安装方式中是没有传真机的，所以我们要先添加传真机，单击"开始"→"打印机和传真"，将会看到"打印机和传真"的设置窗口，单击其窗口左上角"设置传真"后，Windows将为我们安装和配置传真机的组件，如图1所示。安装完毕后，可在"打印机和传真"的设置窗口中看到一个名为"Fax"的图标，双击此图标，我们将看到"传真配置向导"，单击"下一步"，我们来设置一下传真号码、电子邮件、电话号码等发件人信息，如图2所示。填好后，单击"下一步"，再击"完成"，我们就完成了对传真的配置。此时Windows会弹出"传真控制台"对话框，此对话框与Outlook的界面非常相似，使用起来也大同小异，如图3所示。

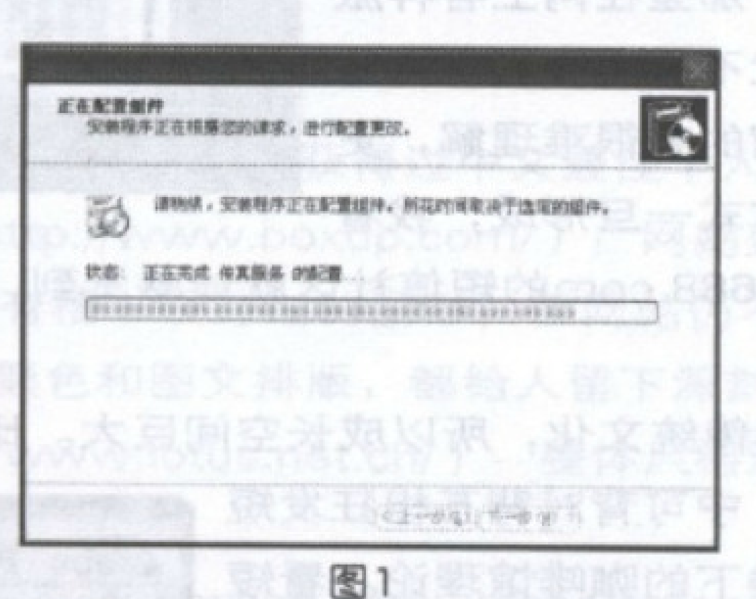


图1

图2

这样对传真机设置完成后，我们就可以准备发送传真了。首先单击"文件"→"发送传真"，我们将看到"传真发送向导"对话框，单击"下一步"，如图4所示，要求填写收件人的信息，主要包括收件人的姓名和传真机的号码。填写完毕后单击"下一步"，将出现"准备首页"的对话框，在此对话框中我们将设置首页的格式以及信息。Windows XP为我们提供了4种模板：机密、参考、一般、紧急，如图5所示。我们可

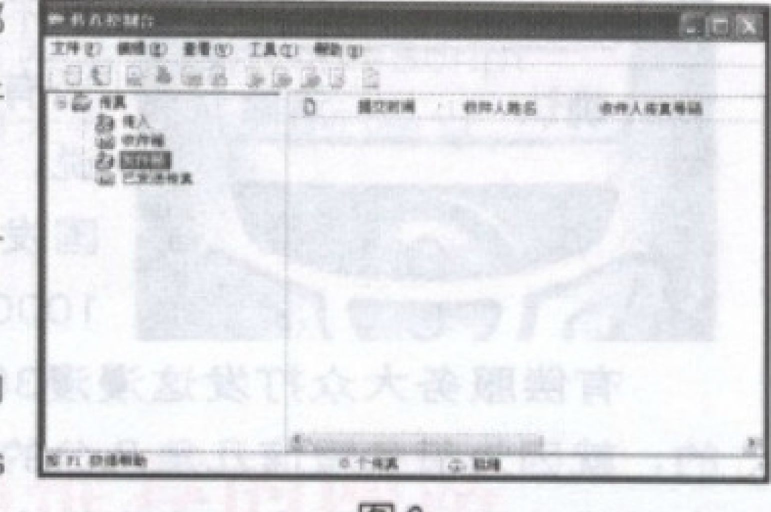


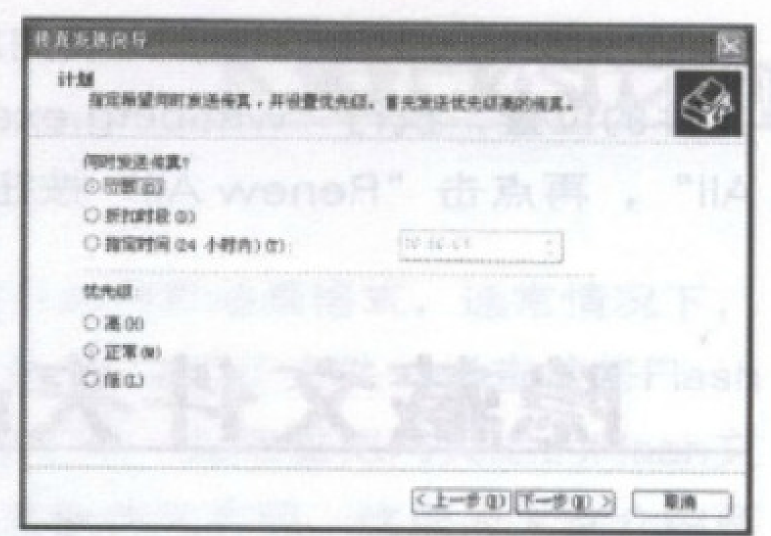
图3

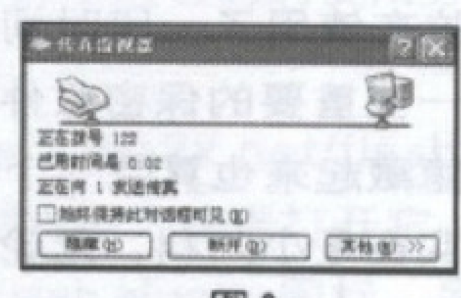
图4

图5

图6

方便地按照模板的格式来设计传真，然后单击“发件人信息”，填写一些自己认为需要的个人信息，其它栏目只要根据提示填写就可以了，如图6所示。接着单击“下一步”，根据自己的需要选择发送时间以及优先级，如图7所示。再单击“下一步”，这里可预览一下传真的效果，满意后单击“完成”，完成传真发送向导。这时电脑将通过你的Modem开始发送传真，“传真监视器”的对话框也将自动弹出来，如图8所示，直到发送完毕。


图7


图8

至此，发送传真的全过程介绍完了。需要特别说明的是前面提到的“传真首页模板”一项，Windows XP一共给我们提供了4个模板，当然我们也可自己设计模板：在“传真控制台”的界面中，单击“工具”→“个人首页”→“新建”，即可自行设计传真的首页模板。再说说接收传真，Windows XP同样也为我们准备了接收传真的功能，只需要在“传真控制台”中，单击“文件”→“立即接收传真”，即可接收到传真了，在“传真控制台”中的“收件箱”便可阅读到刚刚接收到的传真，然后你可用打印机将传真打印出来。

怎么样，用Windows XP接收和发送传真还是很方便的吧，而且其功能和稳定性比以前Win95的有了很大的提高。其实电脑上的传真功能正是利用Modem能使数字信号与模拟信号相互转变的这一特性来实现发送和接收传真的，我们的Modem又焕发了青春。如果你的电脑配有扫描仪、打印机，那可就成了一台真正的传真机了。

金山词霸2003经验技巧

■福建 木雨轩＆冰风

金山词霸是金山的招牌词典软件，金山词霸2003是其系列的最新产品，笔者在长期的使用过程中积累了不少技巧，现奉献给大家。

一、自定义词霸首页的网站Logo和网站列表

金山词霸虽然是商业盈利软件，但在词霸主页窗口却显示一些网站的Logo，这个设置被一些电脑用户批斗为“广告”。什么，你要删除这些Logo，我们为什么不把这个Logo改成自己喜欢和常去的Logo？实现方法非常简单：打开“资源管理器”，进入词霸安装目录下的“Homepage”子文件夹，目录中有若干个位图文件和一名为“Homepage.ini”配置文件。打开“Homepage.ini”（如图1），这里的格式会比搜索引擎的格式复杂些。首先你可直接更改已有的“LineX”（X代表数字）行的图片名称和网站域名；如果要添加新网站，则按“LineX=位图图片名称#网站域名”这种格式在末尾增加。要注意的是，位图图片必须在“Homepage”文件夹中，且名称要包括扩展名（即.bmp）。最后还要更改第3行“TotalLine=”数值，因为是Line0开头，所以数值为最后一行加1即可。保存此文件并且复制网站的Logo位图图片（位图像素大小最好更改为默认的217×80）后，删除“输入”行的所有字符，词霸即显示首页，如何？自定义的网站Logo已应用上去了（如图2）。

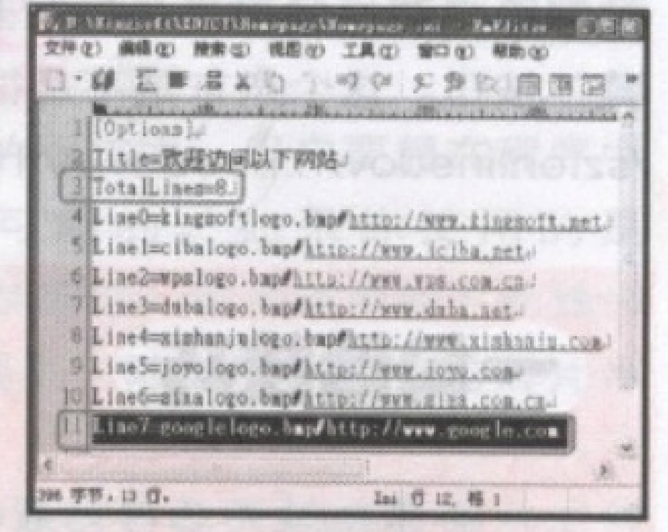


图1

友情提示：心细的读者一定从图1中发现，既然其它键值可以改，为什么不把“Title”属性一起更改？笔者也试过，发现即使把“Title”值改为其它字符，也不会起作用，即词霸首页的标题还是“欢迎访问以下网站”。



图2

二、解决词霸在Windows 2000中显示乱码音标

如果你在Windows 2000中执行词霸，你会碰到音标显示为乱码这个棘手的问题。经笔者研究发现，其真正原因是因为Windows 2000的字体库中没有显示词霸音标的字体，你只需把词霸安装目录的“Fonts”子目录下的“Ksphonet.ttf”（24kB而已）这个字体文件Copy到Windows 2000系统文件夹里的“Fonts”目录下即可迎刃而解。

三、备份、恢复自定义词典

由于各种原因，经常需要重新安装系统，那么重装系统前我们必须备份好自定义的用户词典，用户词典保存在安装目录下的“Dicts”子文件里的“Userdict.dic”和“Userdict.idx”这两个文件里，复制到其它磁盘即可。恢复就不用我说了吧。

看了以上几则技巧，如果觉得不过瘾，还可查看金山词霸的“每日一贴”（可直接打开安装目录的“Tips.txt”文件查看）和帮助文件。如果仔细看的话，你一定会获益不少。

ADSL常见问题解决方案

■福建 陈旭波

常常遇到朋友请教ADSL上的问题，其中最常见的问题归纳起来有3个，现写出来，相信对一些使用ADSL的朋友会有所帮助。

一、选择哪种类型的ADSL Modem

根据接口类型进行区分，ADSL Modem的类型有PCI、USB、以太网3种。其中PCI接口的价格最为便宜，但其主要数据处理工作需通过CPU来实现，运行速度较慢且容易掉线；USB接口的性能比PCI的好上许多，而且安装方便，不需要主机再配置一张网卡，其缺点就是不带路由，当你要带多台电脑上网时，只能采用软件代理方式；以太网接口的价格最贵，需要主机安装网卡，有的还带有桥接和路由功能，可实现硬件共享上网。

明白了这些区别，我们就好确定选择的原则：对于PCI接口，除非你手头Money较为紧张，否则不推荐选择它；对于组建了局域网的用户，最好选购带有路由功能、以太网接口的ADSL Modem，它可为你省去一个路由器，实现硬件共享上网；对于家庭用户，可选择USB或以太网接口。

二、刚安装的ADSL Modem不能接收到同步信号

ADSL Modem不能接收到同步信号，那就意味着不能与电信局的Modem建立连接。如果电信局那边没问题，你的ADSL Modem也没问题，需要检查的就是电话线了。可先从我们的室内电话线检查起，重点要检查的地方有：

①电话线和ADSL连接的地方，是否接触不良了？

②分机接线盒的质量问题。很多用户都会采用分机接线盒装上至少两部电话机，但质量差的分线盒不仅可导致ADSL上网速度偏慢，严重的可导致同步信号接收不到，笔者刚上ADSL时就是因它而用不了，后来绕开接线盒，直接连上户外电话线，问题便解决了。当然了，你也可换上一个质量好的分机接线盒。

如果排除了室内电话线的问题还是不能解决，那只好请电信局相关人员协助检查外线。

三、ADSL掉线后老要重启

ADSL掉线后重启实际上是重新捕捉一个IP地址，如果你的网络工作正常，你并不需要这样做。对于Windows 9X的用户，只需打开“运行”，键入“Winipcfg”，弹出“IP配置”对话框后，依次点击“全部释放”→“全部更新”，最后点“确定”退出，重新启动IE，问题就解决了。

对于Windows 2000/XP的用户，可使用IPConfig命令来解决。不过它是一个命令行工具，使用起来有点麻烦，在这里笔者建议你下载一个图形界面工具Wntipcfg，下载地址为http://download.microsoft.com/download/win2000platform/wntipcfg/1.00.0.1/nt5/en-us/Wntlpcfg_setup.exe。安装完成后，前往你保存下载文件的位置，执行“wntipcfg.exe”，先点击“Release All”，再点击“Renew All”按钮。P

隐藏文件夹就这么轻松

■辽宁 柳林

电脑在使用了一段时间后，文件会越来越多，其中不乏有一些重要的保密文件，存放在电脑中又怕让别人看到，隐藏起来也算是一个权宜之计，但Windows的隐藏功能实在是小儿科，无论是老鸟还是菜鸟都会很轻易地“破解”，那文件就没有藏身之所了吗？其实不然，这里请出“文件夹隐藏专家”，它就可完全解除你的顾虑。

它是一款专门用来隐藏文件夹的软件，也是国人自己创作的软件。传统的文件夹隐藏方法是修改文件夹的“隐藏”属性，而“文件夹隐藏专家”则可绕过“隐藏”属性，直接在系统底层对你指定的文件夹进行隐藏，可安全地让它们消失得无影无踪。安装了“文件夹隐藏专家”后，可在桌面上找到它的快捷方式，第一次执行此程序时，软件也会提示输入密码，然后才可打开程序主界面（如图1），这个界面是不是很像Windows的“资源管理器”？操作起来也很简单，只要选中想要隐藏的文件夹，再按一下图标界面中的“隐藏文件夹”按钮，选中的文件夹就被隐藏了。不信你就到“资源管理器”中去看看，即使选择“显示所有文件”也看不到它。如果再想查看这个文件夹，需要再次打开“文件夹隐藏专家”（每次密码都要输入正确），按一下图标界面中的“解除隐藏”，文件夹就会被解除隐藏，如果只是暂时查看，也可按下“暂时不隐藏”按钮。这个东东是不是很好用呢，那就赶快去http://sz.onlinedown.net/down/fhe_setup.exe下载吧。P

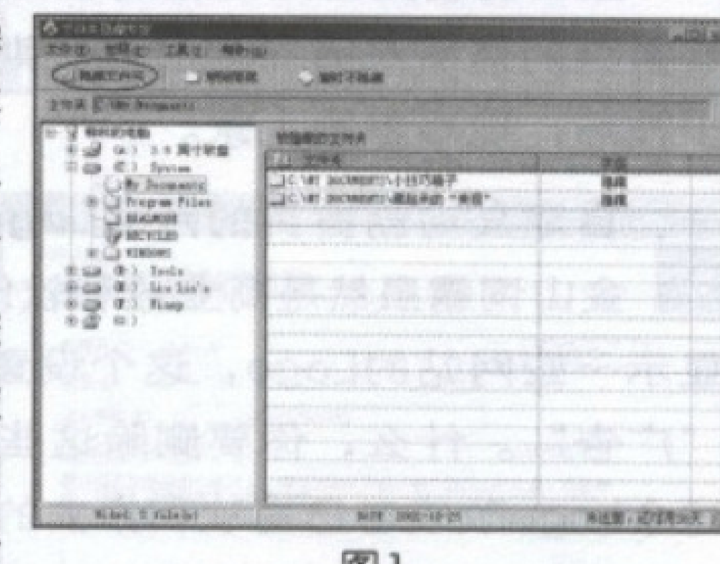


图1

一句话技巧

如果IE被而已网站篡改，可以登陆http://magic.3721.com，点选上面的“安全与修复”，应该可以解决问题，该网页上还有其他一些功能，大家可以尝试使用。 （北京 Haja）

51357（我要上网去）浏览器1.2版以后，有一个非常体贴的功能，在工具栏有“swfSnap”按钮，可以很方便地下载当前网页里的Flash动画。（辽宁 许志）

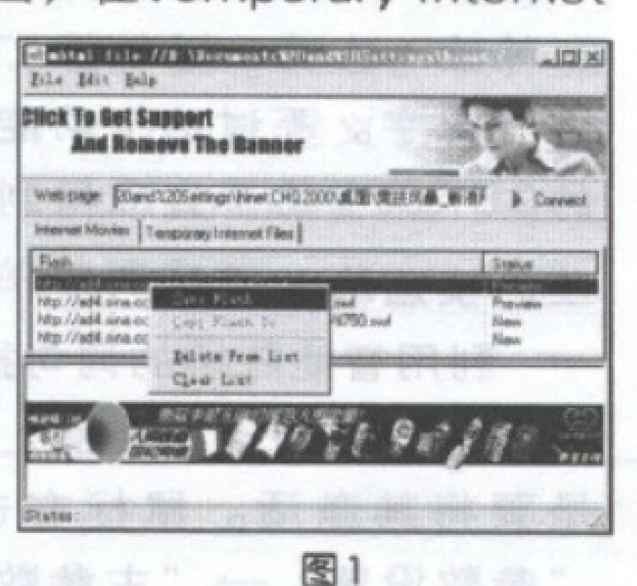
下载Flash不可不用的两个小工具

■福建 陈洪强

Flash是时下极为流行的网页动画格式，通常情况下，我们无法像保存网页上的JPG或GIF文件一样直接将Flash动画文件（*.swf）保存下来，如果要把网页上的Flash文件保存下来需要借助工具软件来实现。这里为大家介绍两个下载保存Flash文件的小工具以及它们的使用方法。

一、Flash2X Flash Hunter

下载地址为http://www.flash2x.net/flashhunter/index.html。安装后，可通过两种方法来打开它：一种是通过双击桌面上的Flash2X Flash Hunter图标，另一种是在打开IE浏览器后，点击工具栏上新增的Flash2X Flash Hunter工具按钮来调用程序。Flash2X Flash Hunter会自动搜索当前网页上的Flash动画以及Internet临时文件夹中的Flash动画。在操作窗口的Internet Movies标签处列出了当前网页上所有的Flash动画，在Temporary Internet Files标签中列出的则是Internet临时文件夹中所有的Flash动画。在列表栏中选择一个文件后，就可在预览区对该Flash动画进行预览，右键点击一个Flash动画并从弹出的菜单中选择"Save Flash"命令就可将它保存下来（如图1）。在Temporary Internet Files标签中保存Flash的相关命令为"Copy Flash to"。


图1

二、FlashCatcher

下载地址为http://www.justdosoft.com。FlashCatcher可让我们像保存图片一样来保存Flash动画。它的使用方法非常简单，我们只要打开IE浏览器并浏览含有Flash动画的网页，移动鼠标到网页上的Falsh动画上等待片刻，此时会在Flash动画的左上角出现一个浮动工具栏（如图2），单击"保存"按钮即可将指定的Flash动画保存下来。FlashCatcher的另一个使用方法是，直接在Flash动画上单击鼠标右键并从弹出的菜单中选择"Save"命令来保存它。将整张网页上的Flash动画保存下来的方法是：在网页上单击鼠标右键并选择"Save Flash with FlashCatcher"命令或直接单击工具栏上新增的"FlashCatcher"按钮，在保存Flash窗口的Flash List处选择需要保存的Flash动画，在Preview处预览该Flash动画，单击"Save"按钮即可将之保存（如图3）。


图2

图3

在PowerPoint XP幻灯片上使用绘图笔

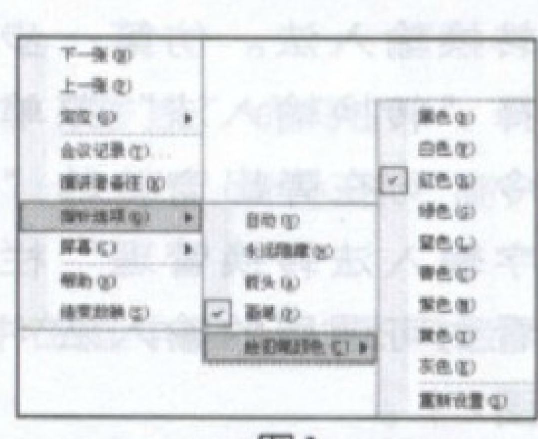
■湖南 aj

使用过PowerPoint的朋友都会有这样的感受：有时候在进行幻灯片演示操作时，非常希望能在幻灯片上实时书写一些内容，例如在一些文字下加标记或在幻灯片中画几个符号写上几个字等，以增强幻灯片放映的交互能力，引起观众的注意和重视，从而达到良好的放映效果。

在PowerPoint XP之前的版本中，用户要想在程序中直接实现此项功能是不可能的。如果你使用的是PowerPoint XP的话，那么恭喜你！你可采用如下的操作方法，在幻灯片放映的过程中，随心所欲地在幻灯片中进行书写操作。

1.执行PowerPoint XP程序，打开需要放映的幻灯片，然后单击"幻灯片放映"菜单下的"观看放映"，进行幻灯片播放工作。

2.当你需要在幻灯片中进行书写操作时，首先在幻灯放映窗口中单击鼠标右键，打开快捷菜单，将鼠标指向快捷菜单中的"指针选项"，接着指向"绘图笔颜色"，然后从绘图笔颜色中选择一种你所需要的颜色，例如红色（如图1）。当你选择好绘图笔颜色后，就会看到此时幻灯片中的鼠标指针由原来的箭头形状变成一支绘图笔的形状了。这时你就可利用鼠标控制绘图笔在幻灯中进行各种书写操作了（如图2）。按下鼠标左键不放，即可在幻灯片中进行自由书写；当你松开鼠标左键后，即停止书写。如果书写的内容有误，也可很方便地将错误内容删除。删除的方法是：单击鼠标右键，打开快捷菜单，将鼠标指向快捷菜单中的"屏幕"选项，然后单击"擦除笔迹"命令，即可将幻灯片中用绘图笔书写的全部内容清除。


图1

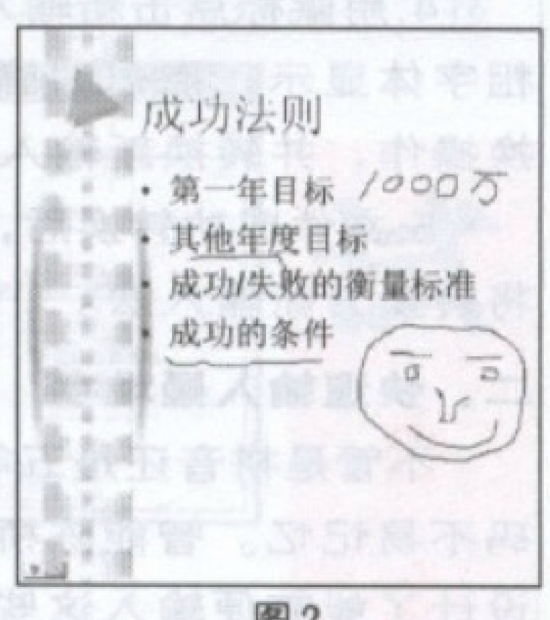


图2

3.当你不再使用绘图笔时，只要按下"Esc"键即可将绘图笔功能关闭。

需要注意的是，当你离开用绘图笔添加过标记的幻灯片时，此幻灯片中所有用绘图笔标记的内容都将全部消失。

智能陈桥输入法经典技巧

■福建 木雨轩♂冰风

在电脑中，输入法可被喻为用户与电脑的“沟通桥梁”。现在市场上的输入法多样，大体上以拼音和五笔这两种输入方式为主。笔者一直用着拼音和五笔相结合的智能陈桥输入法，虽然它是一款共享软件，但为什么笔者却一直对它情有独钟呢？看了下文后，你也会考虑是否成为它的用户。

一、选择多种输入法

对于使用郑码或别的输入法的用户，你也可在智能陈桥中增加直接调用这种输入法，这样你既能打你熟悉的输入规则，又能享受智能陈桥方便强大友好的功能。不过前提条件是需要有新输入法标准的Windows万能表文件。增加转换的方法按以下步骤：

1.用鼠标右击智能陈桥系统窗口区域，在弹出的菜单中选择“辅助功能”→“增删输入法”→“增加输入法”。

2.在弹出的“增加系统输入法管理”提示窗口（如图1）中点击“确定文件”按钮。新弹出的“打开”对话框中将自动选择系统的“system32”文件夹选定为运行码表文件（.mb）或码表文件（.txt），成功载入后即可增加新的输入法。

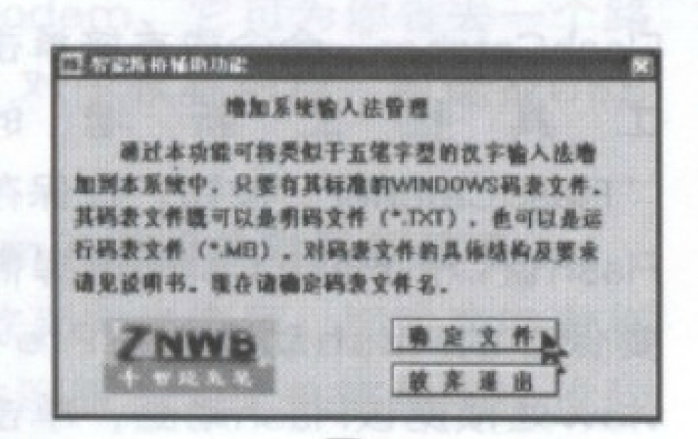


图1

3.新的输入法增加完毕后，接下来的工作就是转换输入法。仿第一步选择“转换输入法”菜单命令，可在弹出窗口的“汉字输入法转换管理”栏中看到可调用的输入法（如图2）。

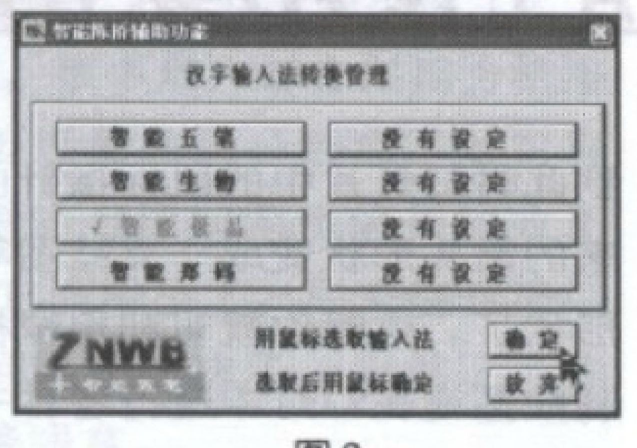


图2

4.用鼠标点击新输入法，被点击的输入法立刻以红粗字体显示，点击“确定”退出。系统就开始进行转换操作，并转换新输入法所需要的文件。

5.文件成功转换后，智能陈桥的“五笔”输入方式将转换为新输入法。

二、快速输入疑难字

不管是拼音还是五笔等输入法，都有某些汉字的编码不易记忆。智能陈桥为了解决这一棘手问题，特意设计了能简便输入这些疑难字的疑难字表。具体操作如下：

1.在智能陈桥的系统窗口区域上右键点击鼠标，在弹出的菜单中依次选择“辅助功能”→“定义字词符号”→“疑难字表”。

2.在弹出的对话窗口（如图3）下的“疑难字表编辑管理”窗口中，用其它输入法输入自定义的疑难字。当然如果已有疑难字库，也可用“复制”、“粘贴”方式增加。

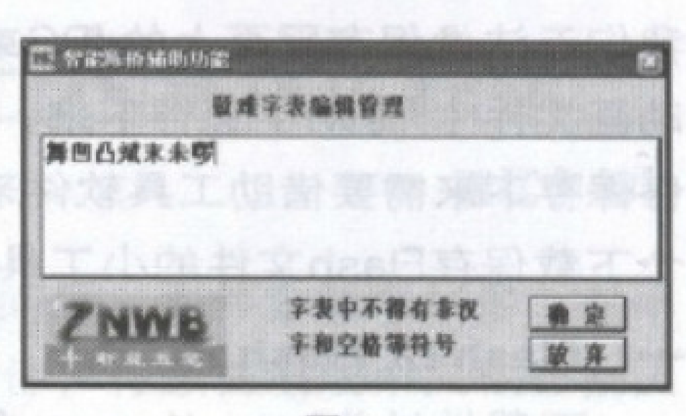


图3

3.添加完后，点击“确定”按钮后，系统将把疑难字保存到安装目录下的“chenynhz.txt”文件中。聪明的读者一定猜到了，添加疑难字的最快方式就是直接用记事本编辑这个文件。别忘了保存哦。

4.最后就是疑难字的输入了。确认智能陈桥当前是五笔输入方式，连续按4下“Z”键即可在输出栏输出这些汉字。不过这个功能也有不足：疑难字表中定义的GBK汉字将不会应用到输出栏中。

三、快速输入语句

利用智能陈桥的词句提示功能，我们可快速输入上次已输过的句子。当然，要使用这一功能，前提条件是要将其激活。鼠标右击系统窗口区域，选择菜单“参数设置”→“主参数设置”。在弹出的对话框中选上“语句提示”的复选框（如图4）。



图4

例如笔者上次刚刚输入“智能陈桥输入系统”这一语句，这时又要输入这个语句，我们可先按一次分号（;）键，然后依次打这些字的第一码，般打3个字的第一码后，输出栏就会显示出提示语句（如图5），这时可按多次“Z”或“;”键来调整输出的字符，其中的汉字将以桔红色显示，最后按空格键输出。如果需要全句，那么按句号键即可。在打字过程中，时不时会出现语句提示，如果提示的语句是需要的，也可按上述按键顺序进行选择。

图5

四、快速输入短文

作为撰稿者、作家、办公人员等，经常要输入一些文字较多而且格式固定的一段短文，现在智能陈桥的短文输入功能让你快速输入这篇短文。

还是鼠标右击系统窗口区域，选择菜单“辅助功能”→“定义字词符号”→“定义编辑短文”，将打

开智能陈桥目录下的"chendwdw.txt"文件，这就是智能陈桥自定义短文的存档文件。我们可按其格式进行修改。定义短文的格式为：先输入一行"$"，回车，输入自定义编码（如ZCL），再回车后就可输入短文了。短文输入完成后再打一行"$"，接着以同样格式编辑新短文，最后要记着存盘。

重新打开智能陈桥输入法，在要输入短文时，依次按键盘上的分号键、引号键，这时输出栏提示"数字及短文输入状态"，当输入自定义编码后，如有符合的短文，智能陈桥会弹出一方框预览该短文，如正确，按空格键输出。如果这时输入的是数字，那么智能陈桥将这些数字转换成大写汉字。

五、输入特殊字符

如果你是智能陈桥的老用户，你一定知道依次按分号键和"/"（斜杠键）输入特殊字符。在以前的版本中，如果要输入靠后的特殊字符是非常不方便的，现在好了，从5.2版本以后，智能陈桥改进了这一功能，按系统窗口的"键"字按钮，会弹出软键盘。软件包括了大部分的特殊字符，还有一栏"自定义符号"，通过编辑智能陈桥安装目录下的"softkey.txt"可改为其它特殊字符或自己常用的特殊字符。

六、批量增加词组

虽然智能陈桥已内置了大量的词组，但不可能做到面面俱到，我们在长期的使用过程中也备份了大量的词组，这时如果一个个地增加必然麻烦，利用智能陈桥的批量增加功能可大大简化操作过程。

鼠标右点系统窗口区域，选择菜单"辅助功能"→"增删词组"→"批量增加词组"，弹出提示对话框，智能陈桥只要求词组文件有各种半角字符隔开的文本文件。点击"确定文件"按钮，选好文件后点击"开始处理"。处理完后弹出增加词组个数的提示框（如图6）。重启智能陈桥后，新的词组就可使用了。

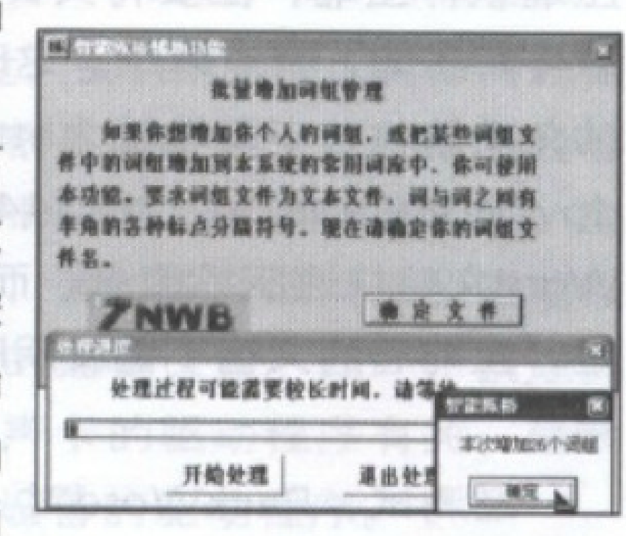


图6

从各功能菜单可看出，智能陈桥不只有这些功能技巧，如备份和恢复词库、有多种面对不同用户的个性设置等。有兴趣的读者可自己摸索一下，一定会有不少收获。

让Word"替换"命令如虎添翼

■山东 杰子

Word"替换"命令功能强大，很好地使用能起到事半功倍的效果。如果在"替换"时你能请出"剪贴板"相助，那更让Word"替换"命令如虎添翼。

一、借助"剪贴板"输入查找内容

比如，当你用Word打开一个较早版本的WPS和CCED文件时，其中的软回车会变为一个GBK汉字——"崾"字。你使用的输入法不能输入这个生僻的"崾"字，这时只要将"崾"字复制粘贴过去全部替换就可以了（如图1）。

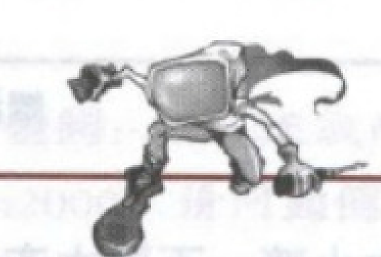


图1

二、替换"剪贴板"中的内容

使用"替换"命令时，在"查找内容"和"替换为"框中输入的文本长度被限制在255个字符内。如果你要输入的内容是一大段文本或是一幅图像时，该怎么办呢？比如，现在你要把文档中所有的"公司徽标"替换为一幅含有公司徽标的图画，方法如下：

1.把要使用的图画复制到"剪贴板"中。该步骤可能需要你在其它软件如专门的图像处理软件中完成。

2.在"编辑"菜单中，单击"替换"命令。

3.如果看不到"特殊字符"按钮，请单击"高级"按钮。

4.单击"查找内容"框，并在框中输入"公司徽标"。

5.单击"替换为"框，然后单击"特殊字符"按钮，再单击"'剪贴板'内容"，此时"^c"出现在"替换为"框中（如图2），即是指定Word使用"剪贴板"中的内容替换查找到的内容。

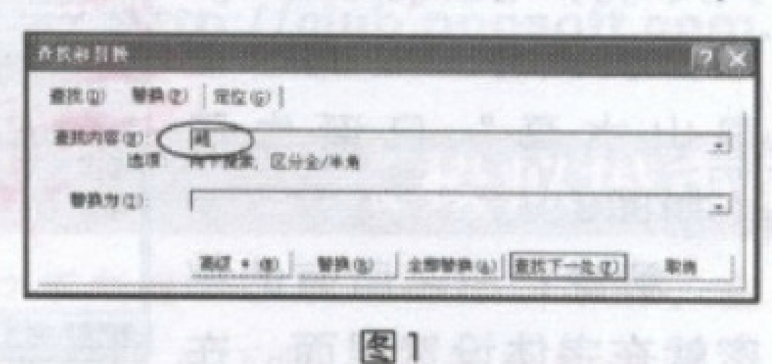
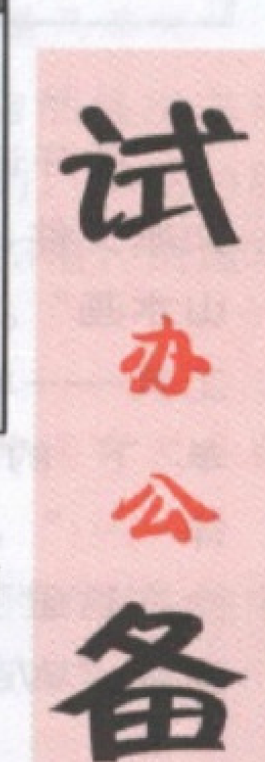


图2

6.单击"全部替换"按钮。



"巨型"Word文档杀手

■宁夏 晓晓

每天和Word打交道的人很多，有时是不是觉得Word文件太大了？尽管可使用WinZip或WinRAR之类的压缩软件压缩，但要将其传给朋友，他们还得用相应的软件解压缩，有点麻烦。这时你可用一个叫做PackWord的免费软件，下载地址为http://download.gznet.gov.cn/download.asp?id_no=3441&classes=0501。它能对Word文档快速压缩瘦身，而且与普通的压缩软件不同的是，压缩后的文档不需使用PackWord解压缩即可直接使用。

经测试，PackWord对"巨型"Word文档的压缩率惊人，笔者将一个6.37MB、25页图文的DOC文件用PackWord压缩后，文件大小仅为1.2MB，只有原来的1/5大小。如果Word文件过小，程序判断压缩后的文件比原来还大，会弹出窗口，拒绝压缩。

启动PackWord后，选择一个要压缩的Word文件，会出现压缩窗口，压缩完成后还会告诉你压缩比和压缩后的文件名。一般情况下是以原名加上"(compressed)"命名的，如原文件名是"我的文件.doc"，压缩后的文件名则为"我的文件(compressed).doc"。执行该软件后，PackWord会直接将本身集成于"资源管理器"的右键菜单中，这样你可在"资源管理器"中右击一个Word文档，然后在弹出的菜单中选择PackWord命令即可将其快速压缩。

为了万无一失，压缩后的文件最好再用Word打开验证一下，但请不要保存，防止再次保存时增大文件体积。生成后的文件请不要重新命名，双击打开时，单击"启用宏"按钮后，Word将会把打开的压缩文件释放到当前文件夹，并去除"(compressed)"标记（相当于还原原先的文件）；如果单击"取消宏"按钮则只能看到一段英文信息，原文件内容无法看到。

必要时请选择Word中"工具"→"宏"→"安全性"命令，在打开的"安全性"窗口中设置宏的安全级别为"中"或"低"才可保证正常打开压缩后的文件，设置为"高"可能会因为无法启动压缩文件后的宏而造成压缩文件无法还原，也看不到相应内容，更无法编辑。

奇门遁甲

记事本中也作画

■湖北 陈劲宏

无论是菜鸟还是老鸟，用电脑做画能用的无非是画笔、画王或Photoshop等专业工具。今天，让我来教你用记事本来作画。记事本可是个单一的文字编辑软件呀，好像连插入图像或符号的功能都不具备，也能作画？有没有搞错？呵呵，眼见为实，还是让大家看一幅"美丽的田园山水画"吧（如图1）。



图1

打开记事本，新建一文本文件，取名为"田园山水画"。准备好相应的工具——单击"编辑"菜单下的"设置字体……"，如图2。秘密全在这里了——将字体设置为"Webdings"，字体样式设置为"规则"；大小嘛，不要太吝啬，当然是越大越好啦（一般可设置为80到100，最好是下面的画面在一个水平线上完成）。

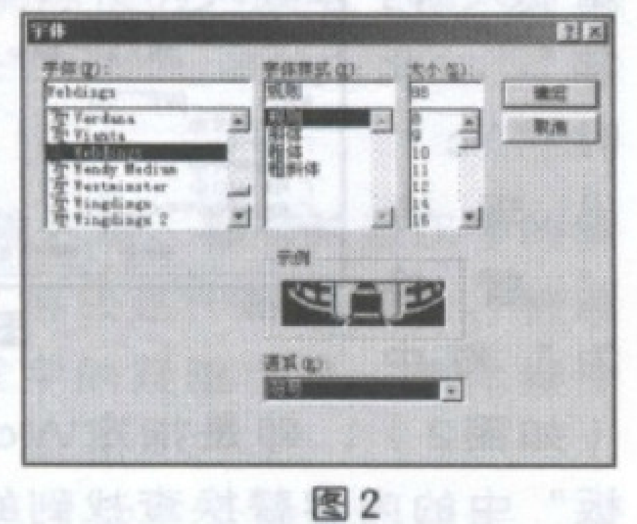


图2

好，万事俱备，只欠东风了。是不是有些紧张？呵呵，做3次深呼吸放松一下吧。用键盘输入大写的"EGHIJRPQ"。好，祝贺你！一幅"田园山水画"已诞生了（如图3）。

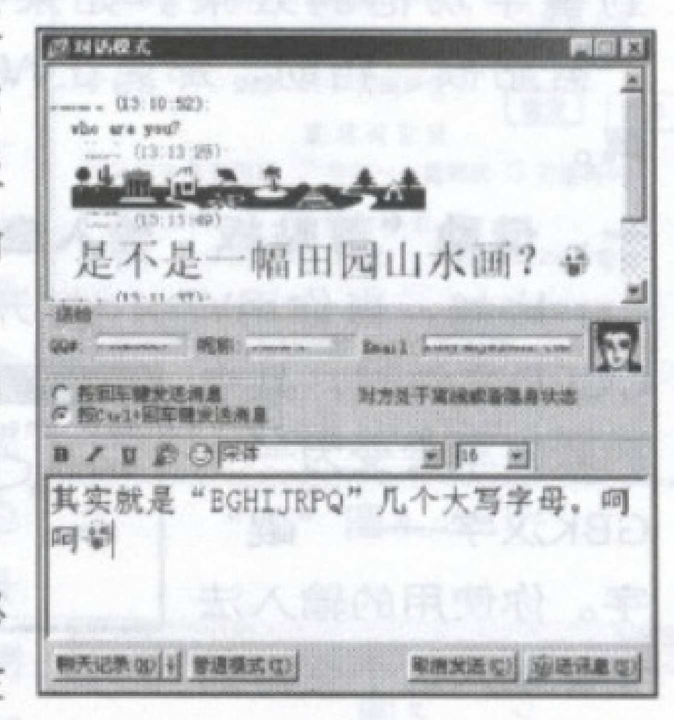


图3

解说： 原来所有的秘密就在字体设置里面。在英文字体Wingdings和Webwings下，数字、英文字母和一些其它的字符将显示为一些特别的符号（你也可从A到Z或a到z）挨个试一试。利用这些符号，做画当然没问题，发挥你的想象力，还能做更多有趣的事情，比如聊天，让对方把QQ设置成"Webwings"字体。这样发过去一个大写的Y就是一个"心"……

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅



读者 不跳的青蛙问：我有一台电脑，主板为BX芯片组的，为更换大容量硬盘，最近我把**BIOS升级后，在DOS下看不到扩展分区了**，其它一切正常，请问原因何在？如何解决？

答：我想你遇到的问题应该不是升级BIOS导致，而与分区软件有关。如果你使用DOS 6.22的FDISK为硬盘分区，就无法正常管理大容量硬盘，请换用Win98以后版本的FDISK为硬盘重新分区试试。

四川 龚胜

读者 老金问：前几天我的Win98完全崩溃了，我想重新安装Win2000，请问**如何不安装Win98而在DOS环境下直接安装Win2000**？

答：Win2000可在DOS下直接安装。在DOS下进入光盘的安装目录，键入"CD i386"，进入安装程序所在目录，再键入"WinNT"命令即可安装Win2000，关键是不要执行那个Setup.exe。另外应注意启动时正确加载光驱驱动程序，使系统在DOS下能正确识别光驱。

四川 龚胜

读者 FatM问：最近我**安装ADSL后，在电脑关机时提示"rundll32错误"**，点击关闭后可关机，请问原因何在？

答：这类问题以前也讲过，关机时出现的类似问题很可能与硬件驱动程序有关，很多质量不太好的板卡会导致关机出错，由于你在安装ADSL后出现的此类问题，应该与网卡及其驱动程序有关，请首先升级网卡的驱动程序，然后调整一下网卡安装的插槽位置。此外，我遇到过很多关机故障都与显卡、声卡的驱动程序有关，建议同时升级你的显卡、声卡等设备的驱动程序。

四川 龚胜

读者 菲菲问：我在**重装Win98系统时，老出现"can not create a temporary directary if you have HPFS or NTFS installed on your hard drive,you will need you create a MS-DOS boot partition to set up windows."**，请哪位高手指点一下！

答：很可能是硬盘上存在NTFS分区，如果你以前安装Windows 2000/NT/XP时创建了NTFS分区，而未将其删除，再安装Windows 9X时由于其无法识别NTFS分区就可能导致你遇到的问题。建议你用FDISK将硬盘上原有分区全部删除后重新分区，若无效可对硬盘进行低格处理后再重新分区格式化。

四川 龚胜

读者 XAN问：现在上网时，不少网站都有很多弹出广告，令人十分讨厌，请问**如何减少某些站点弹出广告的干扰**？

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《模拟城市新世界》问题集

问：我的城市人口不断增加，收入却不断下滑，查看一下才发现原来是市民收入下降，导致我的税收变低，请问有没有方法提高市民收入？

答：城市的人口增加，基本上是因为有新的移民到你城市来居住，这些人刚搬进来，所受的教育低，所以收入自然就低。

一般情况下，人口增加越快，平均收入也会降得越多，但过一段时间等城市稳定了、教育搞好了，收入应该就会提高了。

问：建造火车站时，是不是要一边为铁路，而另一边是马路？因为我在铁路建造火车站时，它总是不向着铁路而向着马路这一边，是否说火车站必须接着马路呢？

答：车站一定要挨着马路建设。箭头自然是指向马路，你想哪个火车站的大门不是冲着马路的，车站的后面才是铁路。客运车站要求马路和铁路相距3格，货运车站要求有2格空间。

问：我建好了车站，也建好了铁轨，却没有火车在行驶，这是怎么回事？

答：是否有火车行驶和城市规模有很大的关系，住宅或工商人口达到一定规模就会有客车甚至货车出现。

问：我水管破裂了，派消防车也没用，要怎么处理？

答： 先说一个比较简单易行的方法，打开IE的"Internet选项"，进入"受限站点"将这些爱弹广告的站点加入受限制站点时不仅仅加网址，还可加上通配符，例如：*.xxx.com，这样到这些网站时就再也看不到广告了！如果连Flash广告也不想看，那就将*.macromedia.com也加入受限制站点就可以了。这样的副作用就是每次进入页面要点击一次警告框的"确定"按钮，但这样总比每次关弹出广告好得多，而且可在一定程度上提高浏览速度。

当然，目前网上能找到很多专门关闭弹出网页的程序，你也可找来试试。

四川 龚胜

读者 雅典娜的苹果问： 我的电脑配置较低，装了双系统后，为节省硬盘空间，请问**如何让在一个系统中已安装、注册过的程序在另一个系统中正确使用**？

答： 没有什么好办法，大多数时候你只能在另一个系统再重新安装一遍此程序，并重新注册，不过安装目录可选择老目录，这样可节省部分硬盘空间。当然有些无需安装及注册的"绿色软件"，则可在多个操作系统中直接使用。

四川 龚胜

读者 刀剑问： 我最近喜欢看RM格式的影片，但在用RealPlayer播放电影时，有汉语和英语两种配音，但**RealPlayer没有左右声道的选择功能，请问该如何解决**？

答： 解决这个问题现在也没有什么好办法，你可使用Windows系统的音量控制功能来解决，请先双击系统栏中的"音量"控制图标，然后在"波形均衡"控制中，用鼠标拉动控制条到左端或右端，就能进行声音的左右声道切换了。

四川 龚胜

读者 韩克问： 我的系统在经过一段时间的使用后，感觉有不少磁盘空间被浪费，**请问系统中有哪些常见的"垃圾文件"可删除**？

答： 下面列出系统中常见的可删除的"垃圾文件"的类型供你参考：

临时文件：*.???、*.~*、*.tmp、~*.*、*._mp、*.syd、*.ftg、*.gid、*.@@@、*.---、*.old；

丢失簇的恢复文件：chklist.*、*.chk；

备份文件：*.bak、*.wbk、*.xlk、*.cdr。

出于安全性的考虑，大家在彻底清除这些文件之前，可将其压缩备份到其它目录中，让系统执行一段时间，确认未对系统有影响后再彻底删除。

上面我只谈到一些可删除的文件类型，其实电脑"垃圾文件"有很大一部分是无用的*.dll文件，对于这类文件你可使用专门的垃圾文件清除软件来处理。

四川 龚胜

读者 马路武者问： 我最近做网站遇到问题，一些图片的背景有好几种，但我想让**图片**都能适应，也就是说**达到透明背景的效果**，我看到其它网站图片有的有这个效果，怎么办呢？

答： 就目前网络流行的图形格式而言，做透明图片主要以GIF格式为主。当然新流行的PNG（可移植网络图形）文件格式也提供了对索引色、灰度、真彩色图像以及Alpha通道透明的支持，不过PNG在浏览器和制图软件的兼容性上还需要更多努力。这里以GIF为例来说明怎么制作透明图，在Photoshop制图软件中，可先使用"图像"选项下"模式"选项的"索引颜色"功能，将图片转成256色，然后利用Photoshop的选色滴管将图片中的部分色彩设成透明色（要透明色部分为白色，那么就选白色），最后使用"文件"下的"输出"选项选择GIF（GIF89a）格式并保存即可（不要选择"保存"

答： 假如水管破裂，可使用装水管系统，就会自动出现塞子，用塞子塞住水管即可。水管破掉的主要原因是维修经费调得太低了。

问： 大家认为住宅区、商业区、工业区用几乘几的区间比较好？划得太大，中间无法发展，太小又怕有些建筑建不起来，到底怎么办呢？

答： 我个人认为住宅区规划相对于商业区与工业区的规划应该优先考虑。而最大的建筑物乃是4×3的，明白了这一点再建住宅区就得心应手了。

从长远发展的角度来讲，交通的问题是最让人头痛的，这个也是最考验游戏者的难题，可在住宅区之间留下多一些空地，这样将来可靠兴建地铁来解决塞车的问题。

问： 为什么有污水处理厂也没用呢？我先建了污水处理厂，然后在四周建农田，但为什么只能解决一小部分的污水呢？

答： 首先确认排水管道有无接到污水处理厂里。如没有，那污水处理厂可就成了摆设。如果这方面没问题，那可能是污水太多，而你建的污水处理厂处理能力不足，再建一座就是了。

《细胞分裂》问题集

问： 游戏中有时突然就会任务失败，这是怎么回事呢？

答： 游戏中，每一关都有特定的任务，并不一定要杀死所有的敌人，事实上有些关即使杀死所有的敌人也无

或“另存为”）。如果用户有FrontPage等网页编辑软件也可利用其中的制作透明图功能来实现GIF图片的背景透明效果。

湖南 苏旅

读者 金杯问：我去买CRT显示器，JS告诉我，**显示器的点距参数大小和显示器的带宽**有很大的联系，点距小的显示器带宽大，可别人又说不是，能告诉我吗？

答：这是没有道理的。CRT显示器的工作原理是利用显像管内部的电子枪阴极发出的电子束，在偏转并穿过荫罩的小孔或栅栏后轰击到荧光屏上，使荧光粉被激活发光。点距即显示屏单位物理长度上显示点的数目，目前CRT显示器点距大多在0.25以下，而早期产品更高，如0.28、0.31等。视频带宽是指每秒钟电子枪扫描过的总像素数，带宽具有综合性评测价值，也更能直接地反映出显示器的性能。但如果要说和点距有必然联系则是不对的。比如目前许多点距在0.25以下的家用显示器带宽（如某17”家用显示器行频为70kHz，带宽为110MHz）就并不一定比早期点距为0.28专业显示器带宽（如某专业17”显示器行频为96kHz，带宽达到了203MHz）高。

湖南 苏旅

读者 冯勇志问：现在有一些新出的主板，带有数码设备，比如1394接口，我有台DV数码摄像机，不知道是这种**主板自带的1394设备好还是另外买一块1394卡好**。我主要做VCD视频编辑。

答：对于你的机器而言，由于主板自带了1394的接口，那么就没有必要另外买一块1394采集卡了，因为普通的1394卡在板卡设计方面无非也就是多了一个采集芯片，一般而言都是VIA、TI等公司出品的东西，具体的性能方面差距不大。而且对于制作VCD而言，没有必要花费太多成本。目前1394采集卡可简单地分成两类：第一类是带有硬件DV实时编码功能的DV卡，第二类是用软件编码的1394卡，大多为OHCI（Open Host Connect Interface）结构。带有硬件编码功能的DV卡一般价格在5000元以上，比如DV Storm、RT2500等。这种卡可硬件压缩编码，实时地处理一些特技功能，这样就加快了视频编辑的速度。软件编码的1394卡一般是需要Codec软件来进行DV的编辑，压缩速度较慢，但成本低，其中，部分厂商使用专门的Codec技术，如Canopus的EZDV是一个价廉物美的选择。此外就是OHCI卡。这是一种标准的PC接口卡，在Windows 98/2000/XP中是作为标准设备支持的。各种OHCI卡的差异其实很小，价格差异主要是因为品牌和附送软件等因素造成的。

湖南 苏旅

读者 快乐测试问：朋友做了一盘视频光盘给我，**为什么在电视和DVD播放器里看起来很正常，但在电脑里看就不正常了**，具体情况是画面变形，完全不是4:3的比例，而且边缘有锯齿，请问有什么解决方法？

答：我觉得最大的可能就是你使用的是一盘SVCD格式的视频光盘，由于SVCD格式是480×576（PAL模式），在一般支持SVCD格式的DVD播放机里使用是没有问题的，且效果大大好于传统的VCD格式但逊于DVD格式。如果你把SVCD光盘在电脑上播放，由于目前大多数媒体播放器（包括Windows Media Player系列等）都不支持自定义画面长宽比，因此在播放时就会出现画面比例失调、长宽变形的问题。但超级解霸、金山影霸之类的播放软件在全屏或窗口模式下都能正常支持4:3的播放比例，你可以试试。此外，SVCD格式的视频文件在电脑上播放时是会出现一些锯齿问题的，这也是由于其480×576（PAL模式）的分辨率造成的，和电视机、显示器的场工作原理差异也有一定的关系，但在电视机上观看效果正常。

湖南 苏旅

法通关，所以游戏时一定要明确本关的任务是什么。另外，你最好把杀死或打晕的敌人藏匿在隐蔽处，这样可能就不会出问题了。

问：在第1关，我在一个火势很猛的房间和人接头后他就死掉了。这个房间有3个门，一个是来时的门，另一个被挡住，还有一个出去看到一根水管在漏水，我下一步该怎么办？

答：漏水的水管旁边有一扇门冒着黑烟，这就是出口，开门进去就可以了（戴上夜视镜）。

问：第1关我把警卫都杀了，走到没路可走了，各位帮帮我，告诉我怎么过关好吗？

答：问题的关键就是在这一关里，有两处电脑中可得到两组密码，如果你只找到了一组，那肯定就会出问题呀。一组密码是在隐藏在油画后的电脑中得到，这个比较好找；另一组密码是在有喷泉景观的广场，在那里找到一个地道，在里面的电脑中可得到密码。

如果两组密码都得到了，要在警察局最里面房间的电脑里找到资料，然后出警察局就会有人接应了。

问：第2关通过视网膜扫描仪检查后，进了那个门，有监视器和一扇门，把监视器打爆后，要去开门时警铃就会响起来，这是怎么回事？

答：在这个场景，你会发现两个人走向电梯，你要做的第一件事是窃听这两个人在电梯中的谈话。先选择身上的录音装备，再按使用键，此时画面会出现一个小方格，再把小方格对准电梯，而开始窃听时小方格会变成红色。你要一直对着电梯窃听直到电梯到达顶端，会有3个敌人从对面的门出来，你可不理会他们，从前面的一处棚架上爬到二楼就可以了。



江苏　狮龙

林晓，您好！

我是一名移动通信工程师。

在《大众软件》2003年第6期“晶合聊天室”栏目中刊登了北京的“别理我”写的“手机防偷秘诀”一文。在手机上确实有手机序列号，英文缩写为IMEI，中文为“国际移动设备识别码”，每个手机都有自己的IMEI。在GSM系统中，定义了一种设备，称为移动设备识别寄存器（EIR）。该设备存储了所有用户手机的IMEI，可用于对失窃手机的闭锁。但遗憾的是，据我所知，世界上绝大多数GSM运营商均没有使用该设备（包括中国移动和中国联通）。因此当你丢失手机后，除了报案时提供IMEI对你领回手机有帮助之外，IMEI毫无用处。

林晓：谢谢狮龙如此详细的解释。唉，如果GSM运营商使用了EIR该多好啊。得，肯定GSM们会说出种种不能使用的道理。咱们也就别再为这个问题伤脑筋了，看管好自己的手机是最具实际操作性的防盗方法。

浙江　郑伟

我是《大众软件》的忠实读者，每期的大软我都是在书摊上零购的，我觉得这样很麻烦。所以我想订阅大软，但是不知道该怎样订阅。

林晓：丑话得说在前面，订阅最大问题就是杂志可能会比书摊到得晚。除此之外，订阅就是优点多多，比如你不会因为事情忙出差买不到杂志，还可以享受一些优惠。这些优惠目前有：订阅大软半年以上的（从2003年4月以后）将免邮费，在读者俱乐部购物时可打9折。如果零买，则邮费为5元。

邮购地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 王亚平收 邮编100036

大软单期定价为6.8元。

“《异形2》全国征文大奖赛”获奖名单揭晓

由奥美电子代理的科幻恐怖游戏《异形2》资料片《异形2——原始猎杀》，已于2003年3月10日在国内正式上市；而由大众软件杂志社与奥美电子以及《科幻世界》、《家用电脑与游戏》、《电脑商情报》、网易游戏频道等多家单位联合举办的“《异形2》全国征文大奖赛”各组获奖者名单，也在经过各评委的认真评选后相继产生。现将各组获奖者名单公布如下：

小说组

一等奖：《异形原理》　作者：重庆璧山　秦建

世上原无异形。人类的殖民探险破坏了一只正在等待成熟的蛹化为飞天的梦想，异化在蛹的痛苦中进行。第一只异形出世了！异形的眼睛在寻找自我中看到了人心的贪婪。为了逃避孤独，“我”不得不利用人心的贪婪，去创造自己的同类。人类在，异形在。

二等奖：《钟响之时》　作者：bowu zhang

这是个美好的世界，值得我们去奋斗。或许，这句话并不仅仅适用于人类。

《地下》　作者：法国马赛商学院　邵颖

地下基地中，一群被异形所圈养来作为宿主的克隆少年，他们为了见到地面的阳光，为了回归自己的族类，开始了一场人生必经的生死测试。跑跑跑……

三等奖：《受控者》　作者：安徽阜阳　刘亮

《家园》　作者：四川西昌　袁凯贤

《叫我一声妈妈》　作者：南京　彭鹏

《异形大战铁血战士》　作者：贵阳　蓝小杰

《异形2》　作者：陕西宝鸡　刘磊

美术组

一等奖（1名）：空缺

二等奖（2名）：《原始猎杀》　作者：上海浦东 许建阁 空缺1名

三等奖（5名）：《异形之海》　作者：湖南株洲 刘奎伯 空缺4名

评论组

一等奖（1名）：空缺

二等奖（2名）：空缺

三等奖（5名）：《当电影遇上游戏》　作者：中国矿业大学 杨茂华

（空缺3名）《游戏与电影》　作者：浙江嘉兴　连峰

这些获奖者将分别得到以下奖品：

一等奖：现金1000元+微星主板1块+阿斯玛特显卡1块+《暗黑破坏神》珍藏玩偶1个

二等奖：阿斯玛特显卡1块

三等奖：《异形2》+《异形2：原始猎杀》游戏软件各1套

另外，每位获奖者均可获得《家用电脑与游戏》整年赠阅，并从以下奖品里任选一项：**1.《大众软件》整年赠阅；2.《电脑商情报：游戏天地》整年赠阅；3.《星际争霸》同人小说集；4.《科幻世界》整年赠阅。**

注：美术和评论组所空缺的奖项名额和奖品将保留，欢迎大家继续投稿。

首度启动年度《大众软件》读者调查 2003

大众软件年度读者调查方案浮出水面

自从本刊今年第6、7期“编辑部报告”推出大众软件年度读者调查的有关消息之后，广大读者反响热烈，大家纷纷询问此次调查活动的相关情况。因此在这里我们继续为大家介绍活动详情。

一年一度的大众软件奖活动，也是大众软件杂志社周年庆典，到今年已经是第八届了。回顾往届大众软件奖，每届参与人数高达20多万人，开奖当天庆典隆重，参加活动人员众多，包括国家部委领导、媒体记者、厂商代表、广告公司代表、读者作者代表等各界人士热烈参与，目前它已成为广受社会各界普遍关注的IT领域大型活动之一。

而今年的第八届大众软件奖将与以往有所不同。为了让广大读者更好地参与活动，广泛了解IT和相关领域的发展状况，深入熟悉业内厂商与产品，从今年开始我们将举办大型的年度有奖读者调查活动。通过调查，评选出读者心目中最喜爱的厂商和产品，让广大读者在参与、学习的同时，得到丰厚的回报。同时也为杂志社提供深入翔实的读者群相关数据，以便我们能够更好地为读者服务；向厂商反映《大众软件》广大读者的意见想法，以便他们更有针对性地改进自己的产品和服务。大众软件年度读者调查的推出，必将进一步加强我们和读者之间的沟通和联系，并成为连接读者与厂商的桥梁。

2003年读者调查问卷预计将随今年第10期(5月下)《大众软件》杂志印发，2003年6月30日为回函截止日期。我们将在2003年8月下旬的大众软件奖活动中公布调查结果，抽出幸运读者，并在9月份的《大众软件》杂志上刊出本次调查统计分析报告和获奖名单。



今后，大众软件年度读者调查将取代传统的大众软件奖奖券，因此读者只有参加读者调查，才有机会赢取大奖，请大家切勿错失良机，积极参与我们的活动，与我们共同努力把《大众软件》推向新的高度。

小编 ONLINE

今日出场：小虫

性别： 男

职务： 晶合实验室主任

爱好： 摄影、足球、电脑、写作、天文、音乐、象棋等

大软工龄： 2年零4个月

工作格言： 工作做得再好，也不可能让所有人满意；人做得再好，也不可能让所有人喜欢。

最难忘的事情： 和MM去看流星暴，如痴如醉，狂拍了一晚上流星相片，结果卷片器出问题只有3张试拍的成功，拍到一颗流星。

最遗憾的事情： 工作后荒废了英语口语和编程。



喜欢带齐2个相机、4个镜头、一个支架出去拍照的感觉，相片质量务必要求最佳，即使因此在恶劣天气下负重登山也在所不惜；喜欢和大学球友们约好回学校踢球，重温旧日时光；喜欢带着数码相机、数码摄像机、笔记本和朋友们在郊外架望远镜和赤道仪拍月亮和行星，反复论证最佳方案，乐此不疲；喜欢以音乐为伴，比较不同声卡和音箱搭配的效果，品位各种乐器、人声之间的区别，其乐无穷；喜欢晚上或周末处理主要工作，因为不会有讨厌的会和各种临时任务和电话打断思路；喜欢自己完成繁重的工作，因为讨厌因为别人拖沓延误进度……

讨厌开会，尤其是浪费时间还解决不了问题的那种；讨厌被摄入镜头，尤其是差劲的摄影者；讨厌网络游戏，喜欢可以快速解决战斗的Quake Ⅲ、街霸系列、侍魂2、极品飞车系列……

林晓：做过硬件编辑的小虫总有副“过硬”表情，接下来我会陆续向大家介绍晶合实验室的其他“硬”汉。

贺卡精彩纷成 大奖花落谁家

迎新春电子贺卡大赛圆满结束

主办单位：微软（中国）有限公司、大众软件杂志社。
比赛时间：2003年1月1日～2003年3月10日。

经过征集作品，初评，专家评审几个阶段，3000元大奖终于落实了去处，价格昂贵的微软系列正版软件也有了归属。那么，究竟是谁赢得了这场比赛的胜利？

结果其实并不重要，重要的是积极参与之后，许多参赛者发现使用PowerPoint甚至Visio并非难事，而制作一张图文并茂的贺卡更是妙趣横生。这，正是我们举办这次比赛的目的。

大赛组委会特别组织了微软相关的专家们对作品进行了认真评选。评选从整体布局、作品特色、软件应用技巧和色彩应用四个方面综合考虑，参赛作品的整体水平超过了专家们的预期。

获奖名单

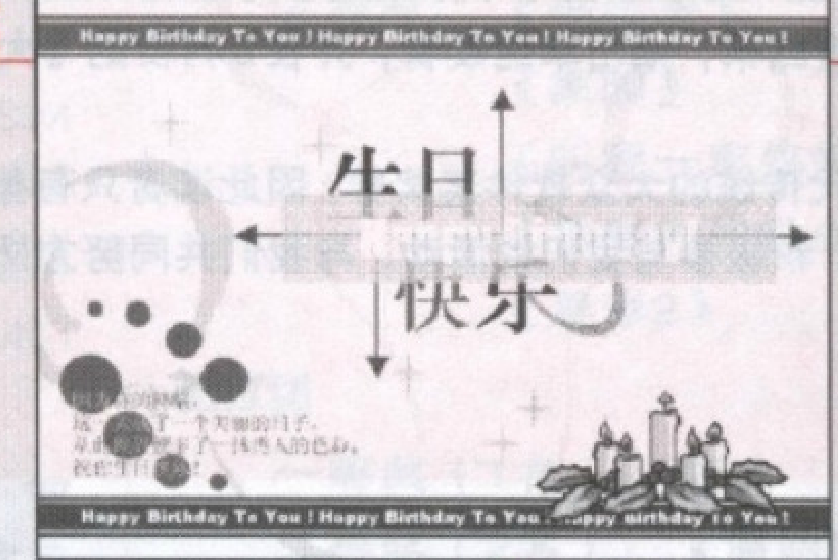
一等奖：

奖金人民币3 000元，奖品为Windows XP与Office XP、Visio 2002各一套。

内蒙古 杨泽 贺年卡



二等奖：



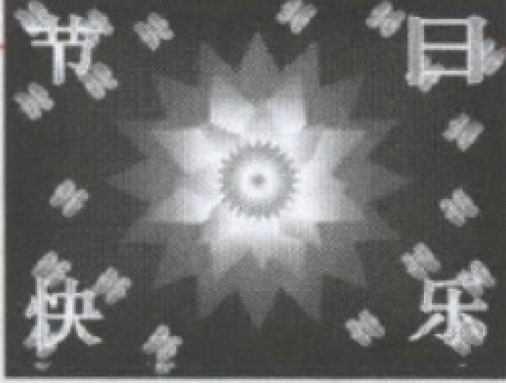
安徽 许安 生日卡



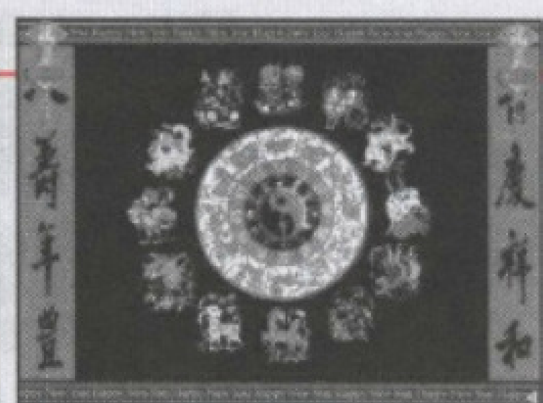
广东 刘志君 友情卡

奖金人民币1 000元，奖品Office XP、Visio 2002各一套。

三等奖：



北京 张蓓 贺年卡



辽宁 齐晓晔 贺年卡



上海 张文静 友情卡

奖金人民币500元，奖品为Windows XP、Visio 2002各一套。

优胜奖：

奖品为Visio 2002软件一套。

广东 方舟	广东 孔志宏
广东 莫燕平	安徽 许安
湖北 陈晶	广东 孔吉宏
天津 魏然	北京 卢天
辽宁 李维康	湖南 周进
天津 孙博	北京 李世亮
天津 陆睿	甘肃 李勋



广东 莫燕平 母亲卡

林晓：阿飞是个很普通的人，即使在如此阳光明媚的春天，他也还穿着厚厚的棉袄在屋里走来走去，招摇过市而半点也不脸红。有次他好不容易脱去棉袄，立即遭到我无情窃笑，因为他的毛衣和衬衣居然是红配蓝（据说连狗也嫌的那种）。

不过他写的历史游戏武侠科幻小说，ft，我都不知道那应该称为什么小说了……还是不错的，《三国游侠传》在大众软件光盘上连载的时候，据说还为光盘促销做出了二三本的贡献（阿飞在旁作证说，是三五本）。

其实阿飞还是相当不错的。他早年特爱看武侠小说，看完金庸的看古龙的，后来嫌二流的难看，就自己写了（其实开始写的还不如人家的呢）。他写过许多武侠小说，大部分都没写完，不过偶尔也有比较像样的。像刚在武汉某武侠杂志发表的那篇《四大琴王》，情节实在不阿飞，情感还是比较……就更不阿飞了。后来他写《诸神的悲哀》，写《大侠梦》，渐渐已经走火入了魔道。到写《三国游侠传》的时候，已经可以确定，这人大概可以归入眼下时髦的玄幻小说作者那一类人中了。

现在的阿飞，把大软的一堆活儿都推给了我，自己翘鞭子闪人，去和温柔MM过2人世界了。林晓我怎么能饶恕这种推卸责任的人呢，自然要时时敲打敲打。现在，大家就先看我第一次的敲诈成果吧。哪哪哪！



爱情游戏

■北京 阿飞

周末，当我面对显示器，苦苦思索的时候，爱妻小琅端着杯子轻轻走了过来，柔声说道："喝杯金麦片再想，好吗？"

我一手接过微热的杯子，另一手揽住妻的腰，说："小琅，你来看看，这篇文章应该怎么开头？"

小琅偎着我坐下，看了看荧屏上那仅有的4个字：爱情游戏，却不肯说话。

当我再次发出催促声时，她的头轻轻靠住我的胸膛，低笑道："这还用说吗？你是怎样统一'三国'的？"

心头一甜的同时，一个念头闪了出来："是啊，这还用说吗，今天我们能生活得如此和谐统一，不都是多亏了游戏吗！"

原来，我们的生活可不是这样。结婚不到1年，我们家就分裂了。按我的说法，是三国大混战。造成分裂的罪魁祸首，就是小琅陪嫁的那台电脑。

我比小琅大6岁。小琅大学刚毕业那会儿，我已经称得上是个"大龄光棍"了。可不是我吹，虽说小琅天生丽质，虽说追小琅的好小伙子不计其数，但小琅还是从茫茫人海中一眼发现了我，并且一见钟情，反过来铆着劲儿地"向我开炮"……

为什么呀？因为咱有绝活儿。一是我的围棋水准相当不坏。当然喽，比起小琅还差那么一点儿。二是小琅很欣赏我写的小文章。

小琅之所以在她毕业后的第2年，工作刚刚转正就屈尊下嫁给了我这个一穷二白的"工薪族"，"你有内涵"这4个字，起了决定性作用。

这是我的经验之谈，各位还光棍着的朋友，千万记住！

可"成也萧何，败也萧何"。小琅因为喜欢我的涂鸦，渐渐地自己也写了起来。用笔写着不过瘾，还嫌累（她有个外号叫"懒馋一只猫"，是我起的）。好，干脆趁结婚，弄台电脑回来慢慢打，又干净又方便，还很舒坦。从结婚那天起，我们中间其实就有了个"第三者"。但当时蜜里调油，我们俩谁也没想到，这个"第三者"居然有那么大的能量。

婚后，为了养活老婆，我拼命努力干活；小琅因为在工会工作，比较轻闲，所以就把家务全包了，日子过得倒也甜蜜。

可不久以后，我发现问题不对了。本来，晚饭后，小琅一般都会被我拉着出去到附近的广场、公园转一转，呼吸呼吸新鲜空气，随便扯扯闲言碎语，加深夫妻感情；或者找出棋盘，下上两局，神游物外，忘忧清乐一番。现在，她却变了，每天一吃完饭，她就对着那小小的电脑显示屏愣愣发呆。我叫她，理都不带理会。有时，她也会大惊小怪地喊我，却只是为了某个不敢确定的成语，或是某个字典上明明白白的生僻字，带着疑惑的眼神征询我的答案。

我有种感觉，我们不像刚开始那么水乳交融，知心明意了！

小琅把这种不良变化归罪于我。

"你变了！"她有些委屈地撅起小嘴。

我知道她的意思。但我是为了这个家啊！而且，一个更难以启齿的事实是，我的灵感早就不再，文思已然枯竭，我已经写不出令我满意的东西了。

这才是我逃避电脑，远离笔墨的真正原因！

小琅的文学思路很像我，这使她能以出乎所有人意外的速度接受我，嫁给我。但也使我深深懂得：一篇文章，如果不能让我自己满意，千万别给小琅看。那种后果的严重性，比起现在这小小不洽，实在是不可想象的。我陷入苦闷。

我明白，危机才刚刚开始！

对此，我却束手无策。

2000年的元旦，是我们结婚1周年纪念日。一大早，我正躺在床上想着买点儿什么好吃的庆贺一番，哄哄那"小馋猫"。小琅已迫不急待地把我拖起来，说："今年过年，我想出去旅游。你看怎么样？"

我喜出望外。这主意去年我就跟她说了，可她懒得动弹，推三阻四，这五那六，给搅黄了。今天太阳是不是出错方向了？

看着小琅微翘的嘴唇，我胸中忽然涌出一股热流。这小猫头，她长大了！她也在谋划着修补我们爱情的小

屋呢！

小琅转动眼珠。"不过我有个题目考考你。如果你能合格，那才算数。"

哼！凭我的智力，会被你这小猫头难住？呀！难道要和我赛棋？不至于这么无赖吧？"放马过来！"

她的题目令我吃了一惊，却也让我放了心。她要我玩个电脑游戏。

——《三国志》！

"你不是一向说你体魄虽不强，智力却是一流吗？还说什么咱家是我专横的曹操联合了电脑这孙蛮子欺负你这可怜的刘皇叔。好，今天我就给你个显示才华，报仇雪恨的机会。如果你能在6天之内打穿这款《三国志》，击败电脑，那我就毫不犹豫地立刻投降，跟你一起去旅行。从此你要风得风，唤雨下雨，三国一统，天下太平。怎么样，敢不敢应战？"

"今天星期四，星期五、星期六、星期天。我只有4天休息时间啊？"

"那你的意思是说只用4天就足矣？"

我呛得差点儿气管炎了。这丫头，居然现学现卖，学了几天古代汉语就跟老师来"足矣"。

我决定应战！不管输赢，这口气不能先咽了，那比考试不及格更让她瞧不起。自然，我更不能让她一只手拍巴掌。

我看到，小琅的眼里闪现出热恋时常见的那种狡黠和赞赏的目光。

我赢了第1步。当然，她同时也得分了。

我开始纵横驰骋于"三国"那宏大壮阔的天地里。

我选择了第1关：灵帝没落，董卓进京。难度：高级。人物是我从小就喜欢的"好哭泣的刘备"。

小琅皱皱好看的眉。后来她告诉我：她不明白我为什么会选这个势单力薄的小小平原令。

其实理由很简单，她熟知历史的老公为了博取美人心，就是要把弱者变成强人！

第1天很顺利。我先后消灭了盘踞在濮阳的小军阀乔瑁和颇有钱粮的一时之贤孔北海，逼得邺城韩馥孤身逃往贫瘠的晋阳，并在无意中诱降了刚刚在谯郡被曹操挖掘出来的"虎痴"许褚，使得曹操吹胡子瞪眼睛，对我的敌意立即上涨了10点。最让我得意的是，我的威名居然被洛阳的汉献帝听闻，特意派密使宣诏，给了我一些军需钱粮，让我讨伐逆贼董卓，并使我的魅力值升至最高：100。

我沉醉于成功的迷人光环里。如果不是小琅讽刺说我是不是想把4天改为4天4夜，我一定会马上领兵去攻伐董卓。

我第1次体会到游戏的魅力！

第2天一起床，我迫不及待地打开电脑。刚进入游戏，一直被我视为没有威胁的老好人陶谦突然来犯。虽然我及时调动援军，击退了他的挑衅，并顺势攻入徐州，但这时我的好运已尽。早就心怀疑忌不满的曹操趁我大军远征，说动愚蠢的洛阳董卓，联合向我的领地发起强袭。我虽然迅速从下邳回师，但为时已晚。敌军攻势如潮，实在难以抵挡。更重要的是我一直穷兵黩武，经济基础太差，最后竟连兵源都干涸了。所以，不久，当南皮的盟友袁绍背信弃义，撕毁盟约，表演了一手从身后杀入我的发祥地平原这漂亮的致命一击后，我已完全明白，不论我是否愿意，是彻底放弃挣扎，接受失败命运的时候了！

终于，字幕上出现：赫赫有名的刘备死去了！刘备的家族灭亡了！

中午吃饭时，一向嘴馋的小琅胃口非常欠佳。显然，我令她失望了。

我很抱歉，但我却连吃了两大碗干饭。我的斗志已被彻底激发！

我没有选取进度，而是重新开始了漫漫的征程。我吸取了教训，开始就与曹操、董卓结盟，不断示好袁绍，并适时向邻国表现了我的宽厚和仁慈。北海孔融拿粮来换我的强弓，尽管智力颇高，暂充军师的兄弟关羽一再提醒我，应要求对方提出公平的交换条件，但我还是一口就答应了；谯郡的穷邻居孔秀来拉"赞助"，我也毫不皱眉。



胜负不在这一点点，而且我时间紧迫，没工夫跟他们穷耗。

我拼命进行内政建设和人才搜寻，努力治理国家；不断施舍，增强老百姓对我的信心；加紧训练部队，提高他们的专业技能和士气体力。

我认识到，这才是关键！

1年以后，洛阳的董卓不知听了谁的挑唆，时不时地对我进行小规模骚扰，令我大伤脑筋，但我的国力仍不停地往上走着。

已经占据中都许昌，灭掉孔秀、韩馥的曹操坐不住了。我的平原卡住了他北进的咽喉。他从幕后跳了出来，撕毁互不侵犯条约，率领曹仁、曹洪、李典、张辽以及夏侯兄弟等雄兵猛将，拉拽着脑满肠肥、底子厚实的董卓一起，风风火火地扑向平原郡。

我调兵遣将，并请得了盟兄袁绍的颜良、文丑这两支强援。但曹、董联军的实力实在太强，而过于迷信关、张2人绝顶武力的我，这时却又犯了个大错误。我匆匆忙忙地让张飞接受了夏侯渊的挑战，却没注意三弟的体力已下降了一半。结果，武力值高出对手近10点的张翼德窝囊地掉落马下，使得本已捉襟见肘的刘家军更加左支右绌。我的城堡被张辽、吕布、曹仁3员大将围住猛攻，情势危在旦夕。

沮丧失败的阴影又一次笼罩住我和小琅的心头。

小琅起身而去，但我不甘心。

我小心选择着最有效的计谋：自相残杀能大量消耗敌人的兵力和削弱他们的士气。但刘备的智力还不足以骗倒张辽和曹仁，而当他俩躲开"憨大"小温侯后，我只得另谋他策。我的士兵不断阵亡，简雍、子龙接连兵尽遭擒，连我也被董卓狡猾的军师女婿李儒乱箭射中了右臂。

渐渐地我绝望了！但在死不投降的脾气和天不佑我的怨恨交织下，我仍然疯狂地反击着。我随机应变使用着各种策略，不想却忽然说服了向来最顽固的张辽。大出意料之下，我强忍箭伤，慌忙查看敌方大将的忠诚度，发现每个人居然都只有80点左右。这是败盟毁誓者的报应！信心骤增的我立刻大力施展无双的魅力，又先后倒戈了吕布和李典。等我把华雄纳入麾下以后，曹、董联军已无可抵御。

当满怀失望的小琅又来催我就寝时，却看到已平定北方，拥兵50万的刘皇叔正坐镇洛阳，虎视眈眈地盯着宛城的袁术时，不禁俏脸变色；我则心满意足地关上电脑，宣称明日必能统一全国。小琅虽对我魔术般反败为

胜的本领啧啧称奇，赞不绝口，但对能统一全国的可能性却大表怀疑。

第3天，小琅抢先坐好，等着看我如何胀破“刘皮”。此时，长沙的孙策继承父业，大肆扩张。抢寿春，吞吴郡，围会稽，窥襄阳，名声远扬，实力不凡。我知道他必能消灭刘表，统一南方。于是马上派出魅力出色的外交专家满宠前赴长沙，要求与他结盟。孙策在听从了首席谋臣周瑜“抓紧时机，积蓄力量”的建议之后，同意了我的要求。

我暗暗冷笑：入我彀矣！南方一稳，我便挥军西进。先捉住了整天想当皇帝的袁术，接着经过3年艰苦跋涉，把汉中的张鲁、川中的刘璋一一收拾干净；西凉的马腾见势不妙，立即上表称臣，并把自己的女儿马云禄送了给我做妾。

小琅大感兴味地看着我威严自信、精光闪闪的眼睛，叹道：“我真服了你了！王花公告诉我，这款《三国志》虽说只是3代产品，后面还有4代、5代等等，连9代孙子都快出来了，可就数这一代最难玩儿。他用了10天才完全通关。我想你比他聪明1倍，最少也得5天吧？哪知道你居然单凭超人的魅力便把人家弄得神魂颠倒，举城投降；哼，居然还收了小老婆！我可从来没想到还有这种邪门的玩法。”

王花公是我的棋友。他什么都会玩，什么都玩得特精。我给他取了个外号，叫做花花公子王；小琅提到他，则从来都是简称：王花公。

能胜过王公子一筹，心里自然高兴，我斜了小琅一眼。“邪门？这是我1天半的全部经验和教训。兵法云：攻心为上！能说服守城太守，又何必费力攻城呢？我的时间可是有限！你看着，对付孙策，我只要好好治理国家，静观待变。不出1年，他必然破脸来攻。那时他部下人心浮动，忠诚度大降；我便可趁势沿江而下，招降纳叛，扫平天下，一统江山。”

小琅轻轻在我脸上吻了一吻，道：“好了，不用再玩啦！我认输，还不成吗？”

“三国”终于统一了！

可更令我高兴的是，异常兴奋的大脑中突然一片清澈，仿佛一个久已关闭的宝库，却被一道凌厉的闪电偶然打碎了坚固的大门，灵感、文思如泉涌一般，潺潺不绝地淌了出来。

我乘兴写下了我结婚以来的第1篇文章：《新三国演义》！寄给了一家杂志社，没想到竟然被连载了3个月。

我兴奋地把样刊拿给小琅看。小琅一边看，忽然就掉下泪来，呜咽道：“这真好！真好！”

我拥着她，不知怎的，心里也不禁感动起来。

为了小琅难得的眼泪！

认识她这么久，她好像没在我面前掉过泪。

小琅用力擦干眼泪，从电脑中调出一篇文章，说：“这是我的！”

那篇文章名叫《山外有山》。

山外有山

李君英俊潇洒，而精棋技，千人公司一时无两，人称“小李飞刀”。妙龄少女陶醉崇拜，追求者排一“大龙”。独一新调入姑娘不屑一顾，嗤之以鼻。李君闻讯惊奇，偷窥之。气质之纯，果女中翘楚也！君子好逑，李君动员无数棋友出使，更显男儿本色，终于打动芳心。不久郎才女貌，好事得谐。回顾成功历程，李君忽有所悟，常于内室戏称中妻反钓之计。妻但笑不语。

王君，李君棋友也；王妻，李妻同学也。王君非唯好棋，更嗜赌。与人弈，无“彩”不谈。王妻性弱，虽久劝而弗听，遂至李家诉苦。李妻大起侠心，命李君仗义出手。李君应诺，愤而去寻王君晦气。王君知不敌，求降。李君念其助己夺妻有功，宽宏恕之。王君亲至李家，接回贤妻。李君兵不血刃，洋洋而归。李妻自入厨做美味若干相犒，不在话下。

不久，王妻又至，泪落如珠散。李妻见其手带伤痕，勃然大怒。李君忙又讨令，径直扑入王府。王君请降。李君不肯纵敌，定要他写降书，立字据，以为把柄。王君自恃近来艺业大进，不堪屈忍，口出不逊。李君冲冲而怒，当即定彩头，取黑白，一战而决君臣。

李妻久候不见捷报，亲来探查。却见李君脸赤额汗，想来败局已定。暗问，赌注竟为陪嫁之金项链。顿时怒发冲冠，甩手而去。李君又羞又愧，偃旗息鼓，侧身而回。却见满桌丰盛，夫人盛装劝酒。酒足饭饱，李妻取出金链并一双金耳环，率夫再度上门挑战。李君精神抖擞，斗志昂扬。王君见状，一不做，二不休，严阵以待。谁料玉手一摆，却是夫人亲自临阵。王君一怔，李君大惊。王君沉吟良久，慨让2子。李妻冷笑连连，也不多言。不多时一盘战罢，王君全盘无一活子。李妻便径取白子，令王君摆上4子，不多时又轻取之。王君俯首，李君惊羡。追问。李妻道出自家来历，竟为某财经大学之亚军，实授业余4段。王李二君心悦诚服。王君终于痛下决心，立字据4份，人手各一。言若再赌，任凭处置。大丈夫一言既出，王妻破涕为笑。夫妻和好如初，不表。

李君归家，见再无外人，立刻拜倒石榴裙下，求传真经。李妻感其心诚，允之。李君置酒，痛饮。酒性浓时，李妻口吐实言，昔日大学中多少须眉高手尽折玉掌之下，唯一人如三座大山，一直压于头上，以至3年皆亚，无法翻身，临毕业也未能升入5段，故一怒而封棋。李君见妻言辞中情意绵绵，不觉醋坛微揭，追问是何白马少年。李妻说出一人。李君顿时目瞪口呆，酒意全无。

那唯一5段，竟是王君之妻也！

看完文章，我震惊！我赞叹！到这时，各位也该明白，为什么我自称围棋为一绝，却从来不肯吹上一次了吧？这篇文章里的故事发生在1年多以前，虽说小琅加进了很多“佐料”，不免有“扬己贬人”之嫌，但大部分尚属真实。王公子看了固然会脸红，而关于各方棋艺的差异，我也说不出半个不字。

“这个李君是谁呀？我怎么没听你提过？”虽是没话找话损人不利己，这话可也有点儿莫名其妙的酸。

“李就是你啊！李君就是‘我的夫君’啊！”小琅柔情脉脉，细语幽幽。

“你有这么英姿飒爽，豪气逼人么？再说，明明是你追我……”

听我这么一说，小琅脸羞得通红。“人家游戏里都是这样的嘛……”

什么游戏？一查，D盘里存着好几个武侠RPG。哈！我的爱妻还有如此浪漫的爱好呐！怪不得她居然能给我取个“小李飞刀”这么好听的外号！

小琅躲到我怀里，声音如蚊呐蝶鸣。“我偶然从游戏里得到灵感，写了这篇文章。所以，我想你应该也能……”

是吗？哦，是的！我叹服地吻着小琅的秀发。真该谢谢你，我聪明的小馋猫！可是我说不出一个字。因为我说话的工具另有任务啊！

游戏的故事到这儿就该结束了，再说下去，我又要伤心了。虽然我顺利通过考试并取得多项附加分，但我过年旅游的计划，因为小琅恼我居然在游戏里纳妾，却又一次破产了！

哼，下一次，我一定要找个更难的游戏给她玩。

我希望那游戏叫《一个女孩和无数帅哥的故事》，嘿嘿。（**全文完**）



之方寸门派分析

制作公司：卓越数码
发行/代理：21CN世纪龙
产品类型：角色扮演
上市日期：2003年2月
服务热线：010-82650148
网址：www.online.21cn.com

熟读《西游记》的玩家都知道，灵台方寸山斜月三星洞是孙悟空的修行之地，七十二变和筋斗云都是在这里修炼出来的，因此方寸也就成了众多新西游记玩家的首选门派，在下特将方寸山的多项技能加以分析，希望能给各位孙悟空的师弟师妹们一些帮助。



首先，有必要介绍一下新西游记中关于技能修炼的一些知识，角色的技能分为基本技能、高级技能和特殊技能，基本技能是各种高级技能的基础，基本技能的等级决定了高级技能所能达到的最高等级。假设你要学习某种高级技能，就必须先学习与之对应的基本技能，但大多数基本技能并不能在战斗中发挥作用，只有学习了高级技能才可使自己的战斗力得到明显提高，而所谓特殊技能则是在战斗中或者是平时可使用的技能，比如说恢复气血的法术之类，并且其中有不少技能会要求高级技能达到某种程度才可使用，同时还会消耗掉不少内力和法力。在技能的学习方面，除了向长孙无忌学习读书是花费银两外，学习各种技能都要花费潜能，该技能的等级越高，所花费的潜能也就越多，同时人物的悟性这一属性也会影响学习技能时所花费的潜能，悟性越高所花费的潜能也就越少。当基本写字技能超过30以后，每升10级就可提高一点悟性，因此必须通过坚持不懈的杀怪或完成各种任务来获取潜能以及银两，再把这些潜能和银两转换成自己所掌握的技能在战斗中加以运用。

接下来再来研究一下各种技能。基本技能作为各种高级技能的基础，在各个门派中都是相通的，即基本内功、基本法术、基本轻功、基本招架、基本拳脚、基本棒法、基本杖法、基本剑法、基本鞭法、基本刀法、基本锤法、基本写字等，其中内功、法术、轻功、招架、拳脚都是必不可少的，只是根据各门派的不同而在具体的武功种类上略有区别，方寸拥有的是基本棍法。

基本技能对于角色本身的能力相比于高级技能来说要小得多，因此玩家必须深入学习各种高级技能，方寸的高级技能包括小无相功（内功）、道家仙法（法术）、筋斗云（轻功）、菩提指（拳脚）和千钧棒法（棍法、招架）。小无相功的等级影响玩家的气血和内力上限，道家仙法的等级影响玩家的精神和法力上限，筋斗云的等级影响玩家在战斗中的命中率和回避率，菩提指的等级影响玩家的攻击力，千钧棒法的等级影响玩家的攻击力和防御力。这里需要解释一下，角色状态栏中显示的防御是由装备提供的，这个数值高并不表示玩家在战斗中受到的伤害会降低，而是指在战斗中气血上限和精神上限不容易被敌人打掉，玩家的实际防御能力是由与基本招架相对应的高级技能所决定的，不过武器的攻击属性还是很重要的。提醒各位玩家一点，学到高级技能后一定要在技能窗口把这些高级技能准备好，否则学了等于没学，只有准备之后这些技能才会在战斗中发挥作用。



基本技能和高级技能对玩家的能力会产生相当大的影响，不过如果仅靠这些来决定一场战斗的胜负就太没有意思了，灵活运用各种特殊技能也是战斗的关键技巧之一。方寸的特殊技能有14种，其中6种属于所有门派的共有特殊技能，即恢复气血（消耗内力补充气



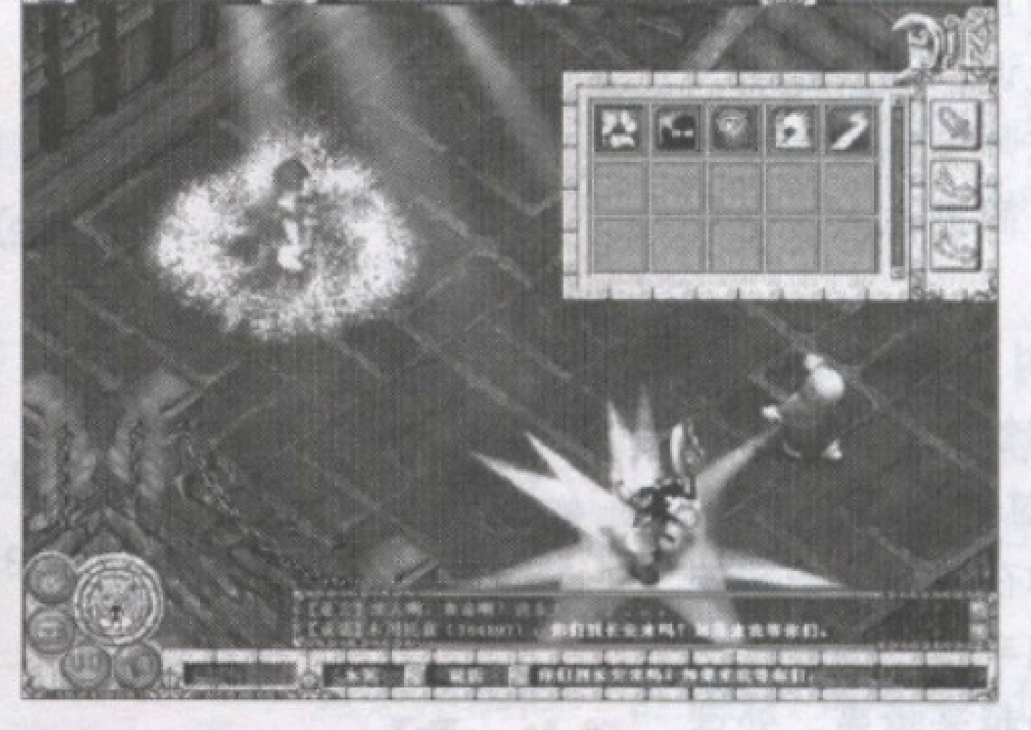




血）、恢复精神（消耗内力补充精神）、灵魂出壳（进入地府的方法，非战斗使用）、聚魂击（对敌人一击必杀，成功后可获得魂或魄）、转移术（消耗法力补充内力）和治疗术（恢复气血上限，非战斗使用）。由于魂具有提升攻击的作用、魄具有提升防御的作用，因此聚魂击成了全部共有技能中实用性最高的一招，只是成功率较低，反复使用才会见效。除此以外的8种特殊技能为方寸独有，分别是：雷霆霹雳（瞬间使用三连击攻击敌人）、乾坤一棒（使出强力一击攻击对方）、五雷咒（召唤雷公攻击对方，损伤对方的精神）、苍灵箭（召唤电母攻击对方）、分身术（制造一个分身来协助战斗）、定身术（使对方暂时无法行动）、天兵护法（召唤一名天兵协助战斗）和燃殇绝焰（使对方受到30～100点伤害）。其中大部分技能对玩家的基本技能和特殊技能都有要求，例如乾坤一棒，这是方寸的最强力的攻击技能，只有当千钧棒法达到120级，并且内力超过1000，精神超过500的时候才可使用，一旦使出，其势猛不可挡。又如定身术，要求法术有效等级达到100，法力500，这里有一点需要玩家注意，所谓法术有效等级所指的并不是基本法术的等级或是与基本法术相对应的高级技能的等级，实际上法术有效等级＝高级法术等级＋（基本法术等级/2），也就是说如果一名方寸弟子的基本法术和道家仙法的等级都是40，那么实际上此人的法术有效等级就是40＋（40/2）＝60，而要达到定身术的要求则需要基本法术和道家仙法都达到67，即67＋（67/2）＝100.5，正好满足了法术有效等级100的要求。



实际上方寸的特殊技能都属于比较好用的，分身术和天兵护法效果差不多，都是为己方增加一名助手，成功的话可使战斗变得轻松许多。要注意两种法术都是间隔一段时间之后才能再次使用，使用成功率和法术等级有比较大的关系。苍灵箭和五雷咒的要求不高，但两种法术攻击的效果都不是很明显，特别是五雷咒，用来对付一般小怪毫无作用（打击目标是对方的精神），而对于BOSS系列的又看不出消耗了多少，至少本人平时极少用到。燃殇绝焰是相当好用的一个技能，没有命中率的概念，完全是百发百中，不过使用后自己会出现一个回合的Busy情况，敌人将会有连续两次打击的机会，因此在对手的攻击力很高时千万不要轻易使用。定身术、雷霆霹雳和乾坤一棒属于方寸的高阶技能了，威力当然和低级技能不可同日而语，相应的要求也高出许多，一旦领悟到了必然会觉得物有所值的。



整体上来说，方寸属于各项能力比较平均的门派，武功上依靠千钧棒法，法术上依靠道家仙法都能独树一帜，其实力相信一定不会让各位加入方寸的玩家失望的。



科洛斯之圣域 CRONOUS

制作公司：LIZARD
发行/代理：国研网络数据科技有限公司
产品类型：角色扮演
服务热线：010-65244896
网址：www.cronous.com.cn

强者的诞生——科洛斯之圣域技能综述

传说中，科洛斯最新版《科洛斯之圣域》的技能变化非常大。初次听到时，笔者还不相信。到今天，不管是摆在眼前的图片，还是内部测试的感觉，都让人不得不信服。《科洛斯之圣域》最近又公布一批最新的游戏画面。新公布的画面，既有装备、游戏场景，又有技能的详细展示。从现在公布的图片看来，科洛斯的技能变化非常大，不仅画面质量明显提高，甚至到了非常精细的程度；而且，色彩一改以往灰暗的色调，明快起来，特别是魔法师绚丽的魔法召唤塞斯塔，简直让人目不暇接。

在《科洛斯之圣域》中，不管你扮演什么角色，你都将面对许多致命的挑战，随着你在战斗中积累的经验越来越丰富，拥有自己的技能等级越来越高，处理起这些挑战时，也就得心应手了。在《科洛斯》不同而选择并由玩家学习自己想要的技能，玩家选择的能力值随战斗的进行而增加。这种技能，每个人物可拥有30种。每个职业都能拥有10种基础技能，每个职业特有职业技能10种，还有根据玩家自己的兴趣选择10种特殊技能。根据主要培养的技能，进行各自完全不同的技能组合后，成长为独特的人物。

目前“科洛斯”世界一共开放了10种基础技能，职业技能8种。

基础技能

画面	技能名称	技能说明	纽约尔的注释
	负重 (Increase Weight)	增加最大负重值	如果是冒险家，就应该学习这个技能，拿更多的战利品。
	精确 (Increase Accuracy)	提高命中率，增加攻击效果	高效率攻击就是用少的攻击次数干掉对方，熟练的冒险家不会进行无效攻击。
	闪避 (Increase Dodge)	提高回避率，获得战斗的经济性	如果怒吼是降低对方防御的，那么降低攻击是降低对方攻击力的技能，但是只作用于对方的一般攻击力上。
	体力恢复 (Health Recharge)	提高体力恢复量	技能等级越高 HP值一次填充越多。
	魔力恢复 (Mana Recharge)	提高魔法值的恢复量	技能等级越高 MP值一次填充越多魔法师非常重要。
	双手技能 (Twohand Mastery)	提高使用双手武器时的攻击和命中	使用双手武器时，提高攻击和命中，适合使用双手武器的人物。
	箭术 (Range Mastery)	提高使用远程武器时的攻击和命中	提高使用双手武器时的攻击和命中，适合使用弓箭等远距离武器的人物。
	盾防 (Shield Mastery)	提高使用盾牌时的防御和回避	提高使用盾牌时的防御和回避，适合防御型人物。
	单手技能 (Onehand Mastery)	提高使用单手武器时的攻击和命中	提高使用单手武器时的攻击和命中，所以适合喜欢用单手武器的人物。

个人感觉，新技能面世后，圣战士变得……召唤自己的祖先后（真BT，招什么不好，招祖先？），使用激励后，躲在后面放剑气。不过，综合来说，圣战士的高级技能——激励与契约，在原有的勇敢等被动技能帮助下，再加上剑气、附着魔法等特殊的攻击招数，圣战士战斗力绝对会大幅上升。新技能的推出，使这个职业越来越强大了。激励技能，如果对自己使用，好像过于浪费了一些，而团体作战，好像可和毁灭之王里的野蛮人相比。

女战士的新技能——烈焰和分身，可以说是开创了《科洛斯之圣域》的先河。她们是第一个可使用中国传统武术的角色了！因为她们是第一个可使用轻功双脚腾空离开“科洛斯”大陆的人哦（你以为是人类第一次登陆月球啦），不过最终还是因为地球引力的关系不得不返回地面。另外一个新技能也是开创“科洛斯”先河的技能——分身（好像也是中国武术吧？），不知道开发人员是不是迷上了中国武术，还是想将中国武术发扬光大？作为攻击强大的魔法师，将因为新技能的出现而更加强大。两个新技能都是召唤帮手的，而两个帮手都是倾向攻击型的。这样的小可爱居然拥有严重的暴力倾向！我看大家以后还是少惹可爱的东西，说不定越可爱的家伙，就是越具有杀伤力。

不过，《科洛斯之圣域》中是没有绝对的强者。自由的角色属性、多变的三类技能，这都决定了“科洛斯”没有永远的强者，只有通过玩家们的相互配合，共同的努力，才可立足于这个传奇般的网上世界！科洛斯一路走来，风风雨雨，个人认为，它现在还在学习，还在一步步地和玩家们向着同一个方向迈进。让我们和它携手同进，创造一个完美的网上世界！

女 战 士 的 技 能

画面	技能名称	技能说明	技能特点	所需等级
	附着魔法 (Haste)	速度和命中率提高一段时间	持续一段时间提高攻防，事件不会累积，在基本攻击速度上按比例提高。	2
	吸血 (Life Tab)	攻击敌人的同时吸收敌人减少的HP值	女战士们战斗时,从给对方的伤害上吸取一定量作为自己的生命值，这种吸收量与伤害程度正比,所以攻击力越高效果越好。	5
	狂暴 (Aura)	生命值爆发为能量提高攻击力和防御力	这个技能以减少最大生命值为代价提高攻击力和防御力，机能等级越高减少生命值越多，但是攻击也更强。	8
	凌步 (Feather Step)	永久提高回避率	强化了女战士特点的高回避率，与自身的回避率多少无关，也可能躲开100% 的攻击. 很复合动作灵活的女战士。	13
	缠绕 (Bind Tentacle)	牵制敌人的移动	在地面上召唤出抓住怪物的触须，定住怪物的技能. 如果和怪物群战斗的时候,其中有强的怪物的话，会感到有负担，现在不必担心了，把它绑起来吧。	15
	突击 (Deadly Assault)	一次攻击上，连击几次，给以致命伤害	这是用瞬间一击，给对方很大损伤的技能. 最高 4倍攻击力也有可能！代价是对武器的负担也不低，耐久力将会下降. 用于比杀性攻击很不错。	20
	紧逼 (Burst)	瞬间移动到对方的位置上	女战士原本就拥有具威胁性，致命性的攻击力的可怕的人物，如果再加上向目标瞬间移动的紧逼，让女战士成为更具危险的人物。	25
	哀嚎 (Wail of Valkyrie)	用可怕的哀嚎声降低敌人的移动速度或者有时立即毙命	女战士的哀嚎声中隐藏着可怕的力量,让敌人感到死亡的恐怖，结果使敌人死亡或者无法动弹. 但是胆大的家伙不至于听到声音就死亡。	30
	烈焰 (Crushing Fall)	在原来的位置上跳起来攻击脚下的敌人	利用女战士高超的攻击技巧,原地跳起，用破灭性火焰攻击聚集在周围的敌人。	45

醒来时，世界已改变

——评测命运兵城炎狱版

制作公司：	JOYIMPACT
发行/代理：	欢乐数码
产品类型：	3DMMORPG
服务热线：	028-84399455

2002年底，韩国网游《命运》入住国内，并以其扎实的功底及革命性的创新受到玩家的好评。经过测试和修改，最近《命运》兵城火狱版开始了测试。



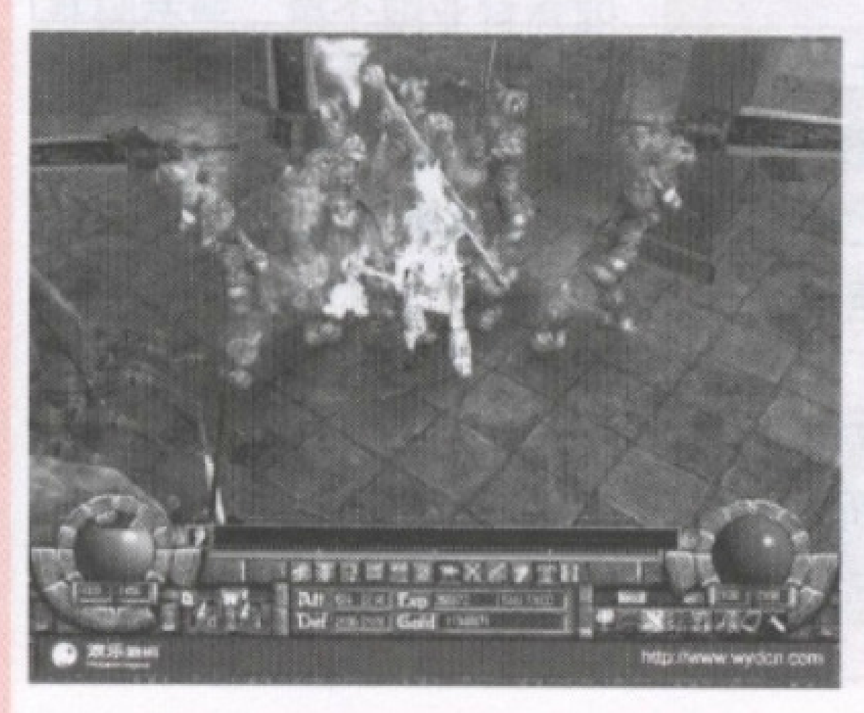
有些东西不是马上就能接受得了的，这是我进入《命运》兵城炎狱版的第一反应。我是一个使用投掷武器、体敏型、能召唤变身的德鲁伊。虽然我练级的时间有限，不过练级的速度一直是比较快的。

在以前的版本中，SOLO（个人单独行动）是比较常见的行为，对属性和技能把握准确的玩家都可轻松地进行SOLO，如果非要组队，那也是第二个村门口的群体混经验活动，或者是熟悉的1～2个朋友封闭性地进行组队。我作为一个德鲁伊，从54级召唤出熊起，就开始单练，和爪子（游戏中的怪物）卿卿我我地纠缠不清。

从那时起我就扳着手指头，盘算着我和宝宝的攻击力，灵活地控制自己和宝宝配合（站在宝宝身边投掷，怪物冲上，吃一个血走开一小步，便可保持距离攻击；如果反应敏捷、操作细腻的话，吃血都可免了），减少对自己的伤害。就这样等到78级，召唤出老虎以后，才换了对象进而折磨死亡血腥爪和牛头（出第二个城，顺着路一直朝右下方向走，碰到那个怪物村子的门口以后再向左下走，进到一个山谷，在那棵歪脖子树下，周围有4个刷新点不断地出现怪物）。

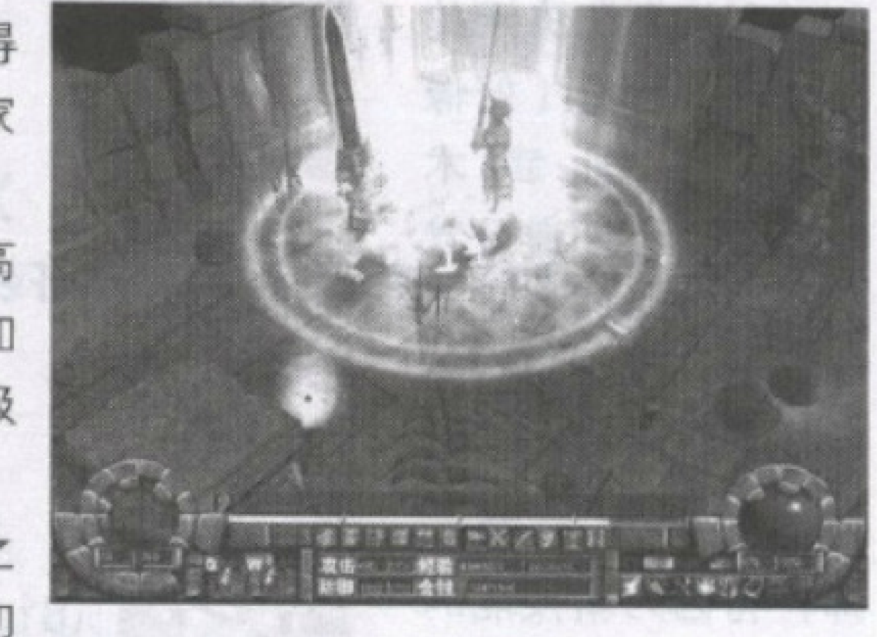
由于这里只有近距离战斗的怪物，所以操作还是同上不变。结果每天都在同一个地方，面对同样的东西，使用同样的招数，很快我就可以在假睡的状态下，不用思考，单凭手的条件反射操作升级，而且仍然保持升一级只要90～120分钟，只死1～2次的骄人成绩。

每天早上我在村口变身为村狗一路小跑，跑到歪脖子树下，等到变身时间结束按1、点右键、变身、点右键、召唤猪、按W、点右键、召唤熊、按W、点右键、召唤老虎、点一个血腥死亡爪、1下、2下、点一个牛头、1下、2下，闭上眼睛，开始假睡……



然而一连串的傻笑惊醒了我，宝宝还在奋战，而那应该死了的东西居然在健康地傻笑着，伸腰，踢腿，伸腰，踢腿……我在屏幕后面睡意全无，目瞪口呆，这时我才明白过来，早上我已将《命运》的版本升级到4.26兵城炎狱版了！真可谓“醒来时，世界已改变”！

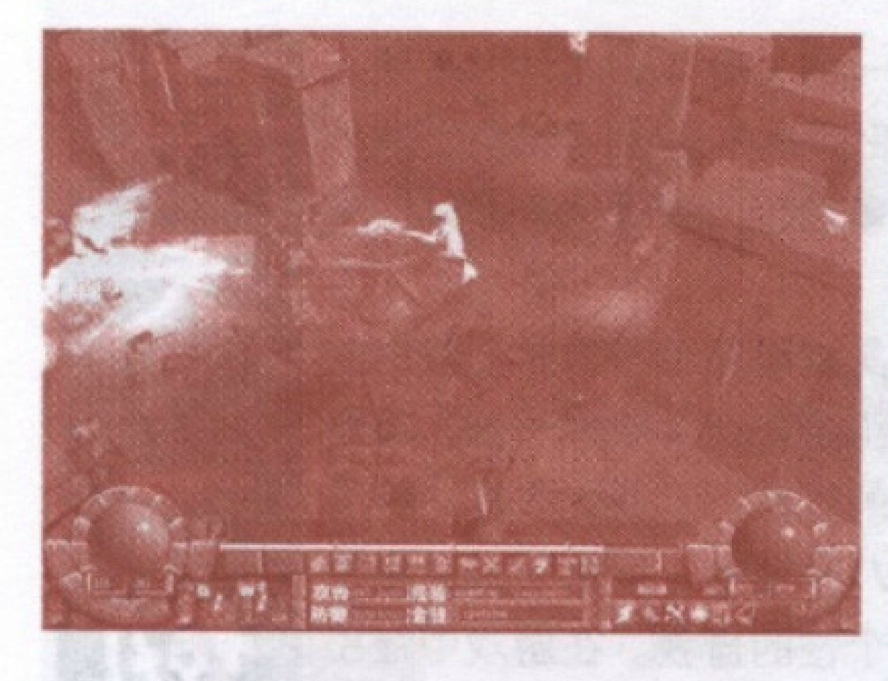
话虽如此，兵城炎狱版的出现还是有诸多改进的。首先我们得热烈庆祝，那些重攻型的力战或者是纯魔战等，追求高攻击的玩家，现在你们的高攻击终于有用武之地了。所有怪物的防御都得到了不同程度的增强，作为交换代价，怪物的攻击却随之下降。由于防御和体力的匮乏，以前的越级战斗中，2～3个高级怪物就能使这些玩家手足无措，使高攻击的优点根本不能发挥出来，玩家只能满足于欺负那些和自己等级差不多甚至还低于自己等级的怪物。诚然，以高速杀低怪来换取安全升级是无可厚非的，但低级玩家则不得不面对和高级玩家抢怪的尴尬局面。现在高攻玩家杀高级怪物很容易，加上高级玩家杀低级怪物的经验减少，整个经验列表随之变动。新手玩家切记，兵城炎狱版生存手册第一条：攻击比防御重要！



在以前的版本中，我2次攻击，以345的攻击力能放掉牛头和血腥死亡爪近400的血，我的动物再一次齐攻，就可杀死1只怪物，所以每次假睡的我就像一个杀怪机器：瞄准，射击，瞄准，射击……弹无虚发。然而在新版本中，我的攻击力下降了。到底是对方的防御高了，还是自己的效果降低了，暂时无从考究，所以我不禁破口大骂，然而很快愤怒被惊讶所代替。我吃惊地看着旁边我带的小弟在用我的办法兴奋地打着爪子。当然爪子本身没有什么奇怪的，奇怪的是我小弟的等级。

45级！他和我一样，从变身召唤、属性分配到技能学习都是我一手指导的。竟然45级了？那是我最不愿意回忆的时光，从45级到54级，我几乎跪着求人组队，然后在尖酸的目光中收起宝宝，忍辱偷生地混经验。然而他现在和猪宝宝完全不费力就能SOLO爪子了。于是我作了一个简单





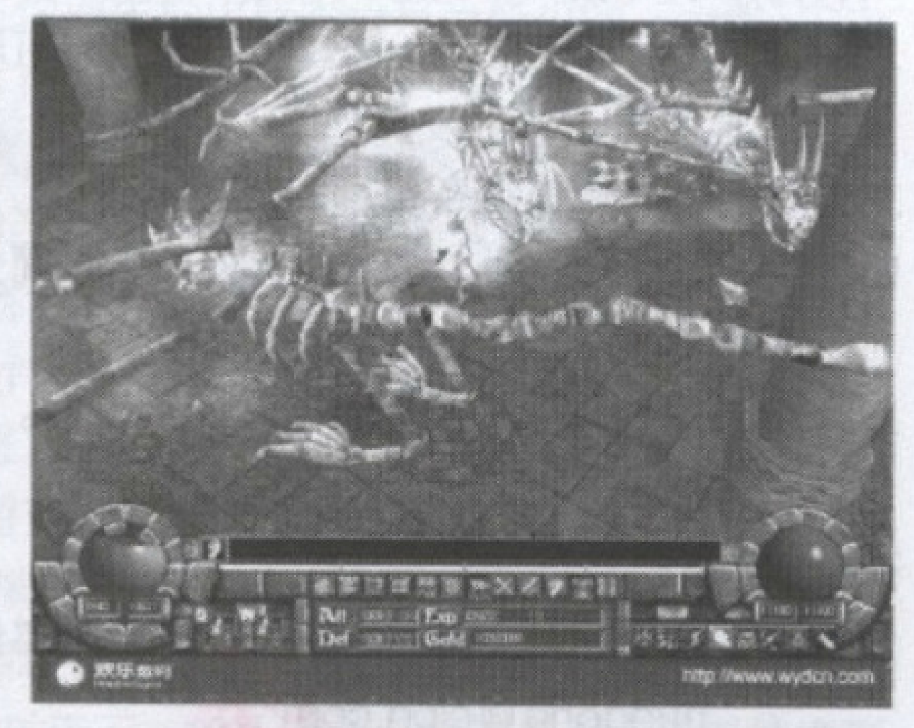
的对比。

怪物攻击上：我一个体力型德鲁伊，在组队情况下，往往被两个爪子一起攻击就被秒杀，宝宝则也是两次攻击就断气；而小弟的猪宝宝居然可顶住爪子3～4次攻击。

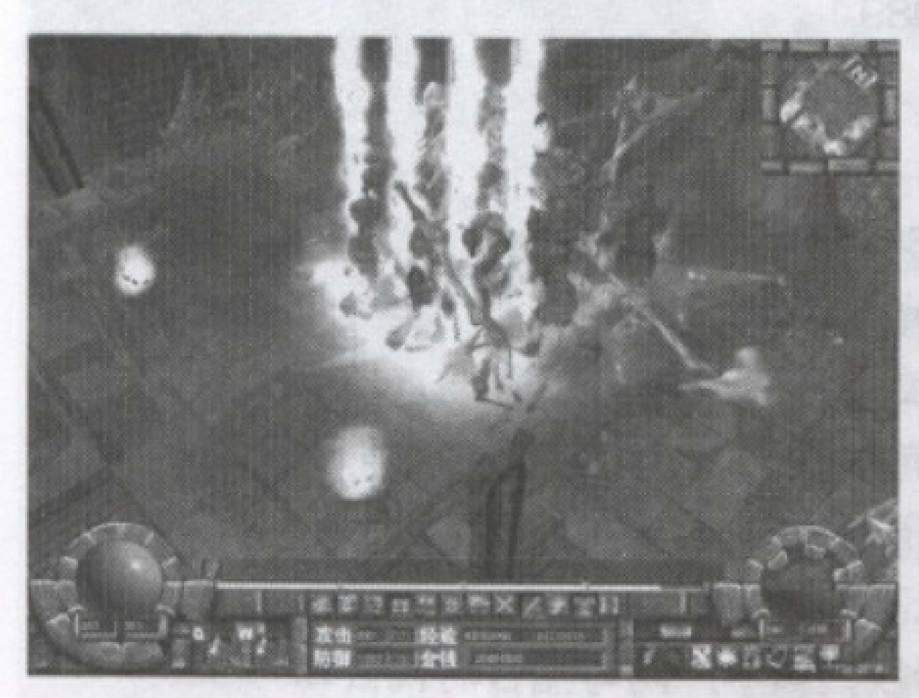
怪物防御上：毫无疑问是有了提高，但我发现在爪子身上，我对它的攻击没有降到100以上，也就是说这次改版后给怪物的加防，是按照怪物的等级递增的。

而在人物攻击和防御的效果上，我还没有看出任何变化。

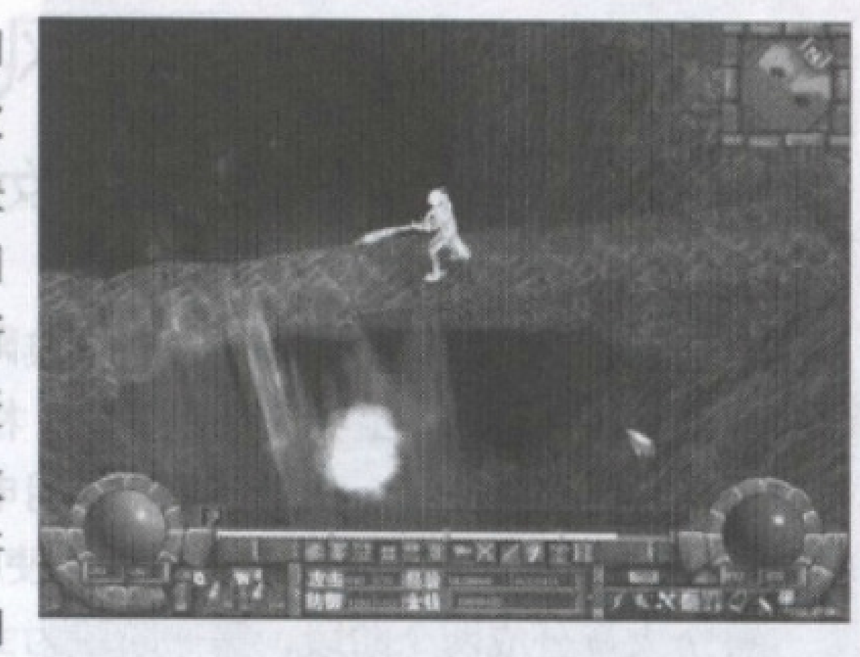
看吧，如同我所说，怪物本身的数据作了调整，使得SOLO的行为变得复杂，迫使大家需要随着等级的提高，而不断寻找新的怪物。但SOLO困难了许多，却并不意味着升级就困难了。因为还有Team（组队合作行为）行为呢？那又是怎样的呢？实际上，新的版本给了大家新的选择：做为一个新人（只需要Lv3换一双鞋子），只要你胆色过人，能单独跑到第二村，然后再出村子，你会发现有N多老玩家争先恐后地和你组队。在《命运》新的经验计算中，一个新人成为队员，将无形中提升高级玩家的经验获取，而你自己作为新人，也可以分取为数不少的经验。于是在《命运》中随处可见这样的奇丽画面：一个高级ID在辛苦地战斗着，周围站着几个穿着布衣的新手正起劲地聊着天，升级那犹如天籁一般的标志性声音在每个人的耳边依次响起。于是我们的兵城炎狱版生存手册第二条也就整理出来了：悬殊的等级差之间的组队，将在一定程度上极大地方便两个人。



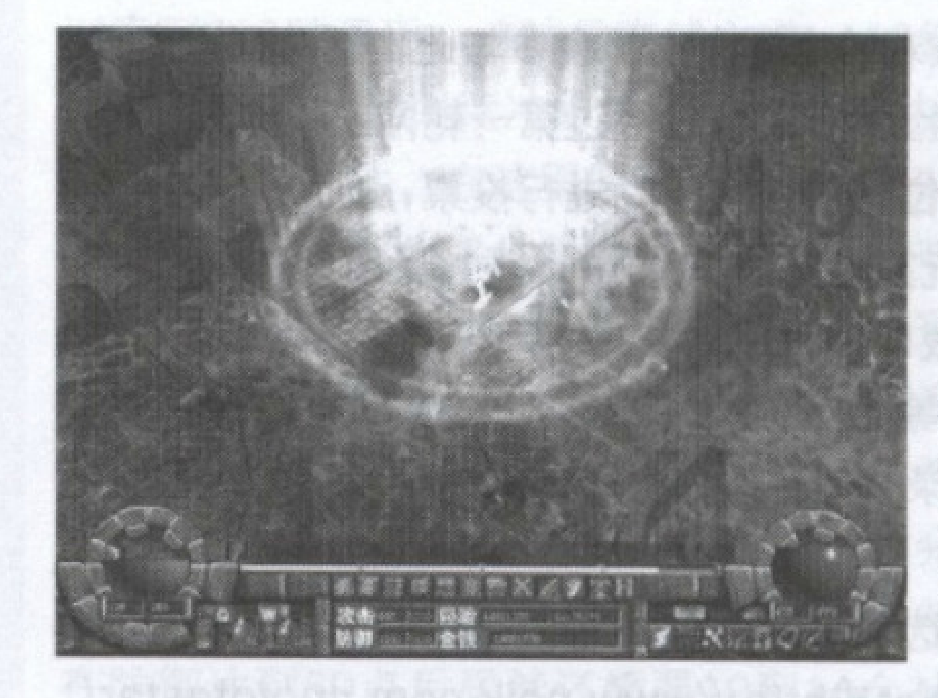
但现在问题就出来了，实际上我以前也尝试过带着猪宝宝就SOLO爪子，却惨遭失败：我对爪子的伤害在100以下，要吃N多的血瓶和经过N多的操作步骤才能击毙一个。



就算现在在攻防上作了修改，也绝对不应该像现在这样轻松（而且现在怪物的防御还多了不少），那只能有一个答案：它们的血总量少了。



为此我专门到歪脖子树再次准备测试，很快发现另外一个问题：怪物的刷新率加快了。在歪脖子树周围有大概四五个刷新点，我熟悉它们就好像熟悉我自己一样。以前刷新最多也就两个地方同时进行，而且还有一段时间我会处于无聊时间，然而现在周围不时会突然更新3个地方，甚至是4个地方同时出现怪物。怪物多了齐射也就失去了作用，于是我的宝宝抄起家伙，怪物则嚎叫着“兄弟们上”，两大帮派混战在一起。我则极不习惯地只能在外面补上一两记家伙，再时不时地重新召唤小弟继续补上去。秋风吹过，歪脖子树上的树叶随风而动，地面上一片安静，只有我和3个宝宝微微的喘气声——周围是几伙怪物的尸体。很久没有打群架了，我承认我有点反应不过来，但这一切也结束得太快了。不过有一点很明确，所有的证据指向一个结果：它们的血总量少了！



总结起来，经过对这些对怪物的调整，怪物的普遍等级也随之下降，按照官方的经验算法，经验也就跟着作了调整。对于组队越级战斗提出了一定要求，这就是我想说的最后也是最重要的一条：在《命运》兵城炎狱版中，我们必须学会合理的组队，然后尽量越级战斗。首要的标准是应该尽量挑选等级相近的人组队，这样才能保证大家分取的经验是差不多的。然后就挑战那些能打动的越级怪物，用几个人的攻击一起累加上去，杀怪后得到的经验值就比较可观了。更关键的是，只要等级差别不大，这样的组队，人多几个也无所谓，对经验的影响是只多不少的。

本文只是笔者对《命运》兵城炎狱版的一些测试体会，有不足之处，还希望能和广大玩家进行交流。



破天柔情　一剑风流

评选你心目中的"最上镜女玩家"

为让更多的游戏玩家了解、享受经典网络游戏《破天一剑》，中广网联合湖南卫视《造星工厂》栏目、晶合时代、明星之路文化传播公司，在国内首推利用电视媒体和宽带视频媒体的形式选拔《破天一剑》形象大使。

整个大赛分成两个阶段，第一阶段为女性游戏形象代言人的选拔，参赛选手将个人资料上传到中广网上。全国将分为成都、重庆、广州、长沙、沈阳、上海、北京7大赛区，每个地区决出4名优胜者，全国共产生28名选手参加最后的总决赛。选出4名才貌双全的选手，成为破天一剑的形象大使。

为使更多玩家和读者朋友有机会参与此次活动，中广网还同时设立了"最上镜女玩家奖"经过第一轮网上投票，评选出4位佳丽，由各位读者通过网站进行投票，如果你最终选中的佳丽与广大玩家投票产生的"最上镜女玩家奖"相同，就有机会获得大奖哦！（该项活动共选出一等奖1名，奖品为数码相机1台。二等奖2名，奖品为mp3随身听1台。三等奖3名，奖品为数码录音笔1支。纪念奖50名，奖品为《破天一剑》精美纪念品）

关于大赛及选手的详情请访问《破天一剑》主页：http://pcik.catv.net或http://www.pcik.com.cn/votestar/index.asp活动主页报名。



郭芳芳
摩羯座
代表角色：云婷
沈阳赛区，
谢谢"破天一剑"能够给我们这样的一次机会来实现我们的愿望。

高蔚萱
金牛座
代表角色：秀雅
沈阳赛区
祝你在"破天一剑"这个游戏中演绎更高的境界！在现实中精彩你的原本色！

杨溢
水瓶座
代表角色：秀雅
成都赛区
哥哥姐姐照顾我

李COCO，
摩羯座
代表角色：云婷
北京赛区
祝大家无论在游戏中还是在生活中都能成为当之无愧的英雄！

破天一剑 有奖征文活动开始了

为了庆祝《破天一剑》春节期间同时在线人数超过3万人，中广亚特此与晶合时代合作举行"破天●柔情●一剑●风流，游戏文章征集"活动。

作为一款真正深具神秘古老东方文化魅力的大型奇幻武侠RPG网络游戏，《破天一剑》凝聚了所有喜欢"侠"道的玩家，"侠之大者，特立独行"。游戏中设定八种角色，玩家可以自由发挥心意去创造最富有个性的自我。在游戏中还引入十二生肖概念，通过相互间的神秘联系，构建自己的人际网，找到心中的最爱，共同在《破天一剑》中体验凌空纵越，御剑飞行的超快感。

本次活动从3月20日—5月20日，中广亚（http://www.pcik.com.cn）、晶合时代（http://www.jhpop.com）共同举办命名为"破天●柔情●一剑●风流，游戏文章征集"活动，入选作者均有机会获得由晶合时代提供的《破天一剑》精美周边产品，同时入选作者均有稿费奖励！

评委由著名编辑、资深作者、业界名人组成，现在开始拿起你手中的笔吧，我们期待您的参加！

本次活动将在"中广亚破天一剑网站"上进行全程报道，有关动向请及时登陆（http://www.pcik.com.cn）查看。

活动规则：

一、文章以《破天一剑》网络游戏为主题；
二、每人投稿篇数不限、文体不限、所有可表现《破天一剑》内容均可、自由发挥；
三、参赛者原稿自行备份；
四、玩家投稿同时附上个人照片以及个人简介和联系方式，以便奖品的寄出；
五、切误抄袭，一经发现取消其参赛资格。

投稿方法：

方法一：请将您的作品于5月15日前，用邮件方式寄往 huodong@cibn.com
方法二：在规定活动截止日（5月20日）前将您的作品在《破天一剑》官方网站中发表；
方法三：在规定活动截止日（5月20日）前（邮戳为准），寄往北京市海淀区苏州邮局89－045信箱 策划部收 邮编（100089）。

奖项设置：

一等奖1名	64MB闪存1个、游戏点卡3张、T恤衫1件；
二等奖2名	光电鼠标1只、游戏点卡2张、T恤衫1件；
三等奖3名	恤衫1件、游戏点卡1张；
纪念奖10名	游戏点卡1张；

所有获奖作品可以通过主办单位向全国各大游戏及专业媒体进行署名投稿，让玩家玩出名玩出利。

本次活动最终解释权归属中广网与晶合时代公司

《破天一剑》

——秀雅传



《破天一剑》已经伴随玩家3个多月了，各个人物的特点相信不少玩家都已经了解了一些，高手们也有一些指导，不过高手们的介绍都比较简单，在玩这游戏之前我看了一些玩家的经验心得，但在笔者认为，在《破天一剑》游戏的全部功能开放之前，大家在选择人物时，“一剑”和“秀雅”来进行游戏是比较合适的，两个人物的属性中“一剑”的攻击力高，“秀雅”的防御力比较高，但总体而言我认为“秀雅”最适合新玩家用来熟悉游戏功能，因为“秀雅”赚钱和练级都比别的人物要快些。

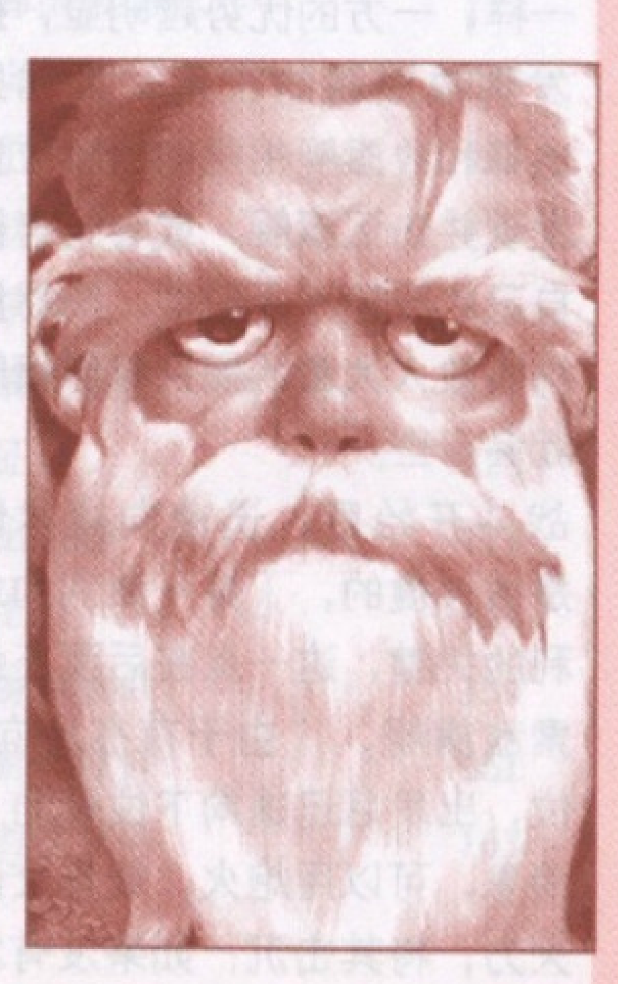
在进入《破天一剑》之初对于分配能力点数比较好的方法是全加敏捷，敏捷代表着防御力和攻击力的准确度和回避率。1到15级的升级过程中一般都在罗汉平原打怪就可以了，在你诞生的山庄附近打一些小怪，一般1个小时就可以到达5级了，到5级后可以到一些离山庄较远的地方打“冥族”，在这期间是新人积累资本的时期，练级一般带15个药就够了切记不要PK！要是碰到级高的杀新人找快感的，那我们对付他们的办法就是一个字“跑”，大丈夫能屈能伸，君子报仇十年不晚，强烈建议游戏加保护新人的功能，希望尽快改进。在提醒一下大家在此期间把打到的大部分东西都卖掉只留翡翠原石和紫水晶原石这些东西，因为这些物品在后期需求量是很大的，他们是打造装备的必须之物，其它的材料看城里有没有人收购，有的话一般一个材料可以多卖50到150破天币，没人收就不要浪费时间了直接卖到商店里算了。该卖的东西全部卖掉不要留下炼物品的，因为这些材料都只能合成天仙水和魔法药，而这些合出来之后，不论自己留着用还是卖人都不划算，还是换成钱比较直接，举例说吧，在一些《破天一剑》的服务器里，天仙水的市价4000破天币，魔法药是500破天币，而天仙水打高等级怪物可以得到，魔法药一般都可以打出来但概率不高，而这些价格也只是暂时的，时间久了，价格还要降了，所以没有太大的用处。在你练级超过15级后就可以顺便回城一趟买把红武器了，现在的价格一般在11000到18000之间。





当秀雅的等级到了15级之后就可以到达“思乡桥”附近找虫人打（思乡桥在地图上可以找到），打虫人是非常赚钱的事，一般1小时可以赚1万5破天币，而虫人暴出染色剂概率较高，一个可以卖到200破天币，这就是赚钱之道。18级后想多赚钱的就继续打虫人，想继续冲级的就去杀蟹甲虫，到了21级杀枯木，25级杀犀牛，在这里值得说一下的是25级后多杀犀牛不要杀石头人，因为犀牛暴出银线概率高些而且犀牛的攻击力相对也比较底。在“秀雅”的防御力没有升级到50级之前打“石头怪”亏钱的，因为需要的补血药实在太多了，而通过来打“石头怪”还不如1个人打“犀牛怪”升的快，所以大家看到犀牛就狂杀，注意在这个地方有时候会突然刷出只蝙蝠来，这时可以先跑开，打蝙蝠太费药了，笔者曾经试验过，在防御达到50点后居然还需要10到14个补血药才能打死一个，太亏了。

到了30级后杀石头怪赚钱就不多了，但是升级还是很快的。下面在介绍一下关于秀雅在练功时需要知道的一些技巧，关于引怪物几个窍门：“武功引怪”，可以将武功选为1成，这样只消耗3点内力，在一个怪物快被杀死的时候就可以用武功把屏幕内其他的怪物也引过来，当然这种方法只在人多的时候用一下，毕竟蓝药大多数人都是耗不起啊，但40级以上就除外了；“跳跃引怪”，这是个逐个击破的方法，这个方法主要适用于在凌云涧，尤其是打鹿茸的时候，大家知道鹿的攻击速度和奔跑速度都很快，而且甩不掉，如果周围在出现个蝙蝠就更可怕了，所以在打鹿茸的时候我们要选择一个有沟的地方，情况不好的时候就先跳过沟去，这样我们就可以在沟的一边慢慢折磨飞过来的蝙蝠，然后再跳过去杀鹿了，不但省药水，危险也大大降低了，但必须注意30级后人物才能学会跳跃；“一慢二看三通过”，在主动攻击的怪物群集的地方一定要慢慢走，切记不要被围住，不然就惨了。



到了30级，玩家都《破天一剑》应该有足够的了解，而练级方法也基本清楚了，接下来就可以去汉罗平原左侧的神墓闯荡了，《破天一剑》武侠的传奇将由你的“秀雅”开始缔造，为这个世界创造一个气质非凡的女侠形象。

大海战II

菜鸟们，向中级海战进发！

随着海战玩家的日渐积累，海战的战术素养也普遍的有了提高（当然包括一些老玩家的不断指导，向石头、爱深深什么的。不过那天来个老鸟新鸟大擂台，还不一定谁赢呢！现在我放普通鱼已经很难打到对手了，而且每局的分数又少，升级实在是艰难呀。所以希望大家能够提高水平，也是为了自己挣分嘛。我在这里把论坛里面这一段时间比较有意义的经验、观点结合我自己的观点，总结一下，希望大家指教。

局胜的关键：旗舰和队型

前些日子，由于玩家的水平普遍不高，级别也不高，所以局胜并不是很重要的事情。现在大家都已经熟悉了舰船的特性和操作，得分挣钱就很重要了。而局胜对分数，钱数乃至水手的经验的影响都是非常大的。那么局胜的关键在哪里呢？各位高手已经总结了，旗舰和队型。

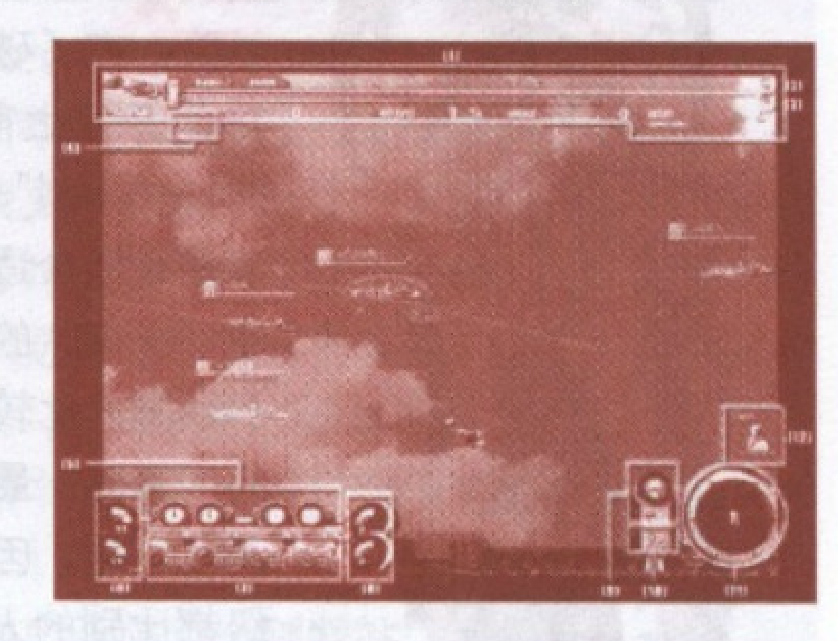
旗舰沉没与否和局胜的关系，我还没有研究明白，甚至由于BUG，还能够开出双旗局或者无旗局，就更加无从知晓具体分数和点数计算的精确规律了。但是原则还是有的，在最短的时间内击沉敌方旗舰，同时保证己方旗舰不沉；或者在双方旗舰都存活（或沉没）的情况下，退出时己方舰只数量多余敌方。简单的说就是，击沉敌方旗舰！

在这个原则的指导下，首先发现敌旗舰是非常关键的。所以在出发前，不要老盯着自己人的队伍，或者是聊天（聊不好还要掉线，应当在确定了自己加入哪一方之后，将观察的重点放在对方的出发阵型上，仔细观察，对方高级舰只的数量、分布以及最为重要的信息，敌旗舰的位置。因为，一般出发后，玩家一般会选择向上或是向下，直接从中路进攻的情况一般只会发生在10人左右的局中。当然，如果不考虑全鱼（尤其是93鱼）的威胁时，局部区域的舰只数量和等级，往往能够决定一局的胜负，而且和即时战略的游戏一样，一方的优势越明显，损失也会最小。

发现敌旗舰的位置时，如果自己的舰船水平较高，可以选择和敌旗舰相同的出发位置和方向，争取在战斗中较早的发现并击沉旗舰，或者给自己的队友提供获胜的帮助。如果自己的舰船水平较低，则尽量选择与敌旗舰相反的方向，这样当敌人大量的舰只保护旗舰时，另外一个方向的舰只数量就会少些。

战斗开始后，迅速向战术位置转移。首先到达战斗位置是很关键的，（第一波次的鱼雷进攻往往是局部战斗能否胜利的关键，这一点在后面还会讲到）。在交战的过程中，搜索敌旗舰，（由于存在反向出击的可能，就是出发前在上位，出发后迅速向下位转向），如果发现，立即向队友报告消息，可以用炮火，或是交谈的方式指明旗舰的位置，集中火力，将其击沉；如果没有发现旗舰，则应当保持弹药，尤其是鱼雷的数量，尽量消灭敌方的舰只数量，同时，查看其他海域，向发现敌旗舰的海域迂回。

由于，旗舰的选择在正常的情况下是一方舰只当中，级别比较高的那个，所以就不用给旗舰讲战术的课程了（呵呵，我都不是很经常当旗舰）。但是我还是要给己方的旗舰提些意见（那天，已经有人提了不少意见了）。你是全鱼也就算了，不是全鱼最好往后靠靠，大家拼命地想保护你，你到好，当了旗舰厉害了，领着大家就向敌人冲过去了，结果不是被人家炮打的动不了，就是直接食鱼身亡。我们需要的是能够帮助大家打胜仗的英雄，不是领着大家丢分的冒失鬼。还有就是那些好多杠星的高级玩家，不知道是什么原因开小船，开也就开了，还去和人家DD拼炮，唉，死的好惨那。

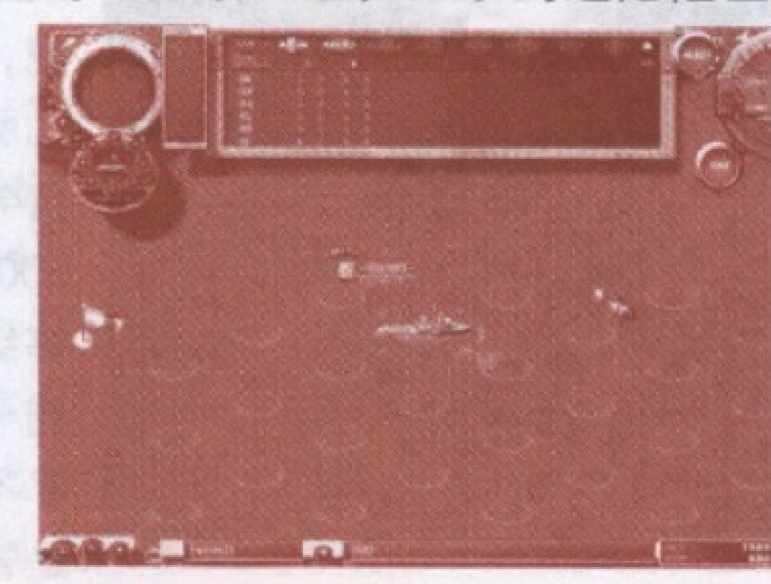


说完了旗舰，该说说队型了。地球人都知道队型很重要，什么间距呀，舰船搭配呀，什么形状呀，可是不是所有人都能够座在一起玩的。一个网吧里面能够有多少人一起玩，20就算多了吧。可是现在，随便一开就是48，128局，哪里有这么多人坐在一起玩呢？而且我一直是在家里上网玩，更谈不上和别人交流了。

所以，我要说的是，如何在无法和通队人沟通的情况下，破坏对方队型，引导己方队型，获得战斗的胜利。当然，你自己至少是高级舰只，或是高级别水手。

话说兵分两路（呵呵，然后各表一只），出发后，转向，直接向战术区域前进。这时一般小船会跟着大船，而且DD往往会在一起走，因为都比较慢。如果你能够首先进入鱼雷最佳发射位（恭喜你了，这一仗可能就会因为你的进攻而胜利），迅速向对方队型释放快速鱼雷，并在敌方舰只躲闪的过程中，不断开炮，打击对手，呵呵这时队友们看见你一击得手，肯定会以攻击队型迅速向你靠过来，这时应该加速向己方队型脱离近战区，让自己队友的鱼雷有释放的位置（这时一定要小心，我就不只一次在向回脱离时，被己方心急的玩家鱼沉）。如果本队有一两个这样的队友协助，取得胜利就比较容易了。

如果没有能够抢到鱼雷的最佳攻击位置，就要调整好炮线，力争在第一时间炮击命中对方准备放鱼的舰只，并且持续炮击，直到对方放鱼后，鱼以到达危险区域时，在进行高速脱离，给己方队友调头转向准备出更充足的时间。



如果能够做到这两样，在加上旗舰的配合，取胜就是一定的了。

广 告 索 引



制作公司：WIZGATE

发行/代理：北京汉娃娃软件科技有限责任公司

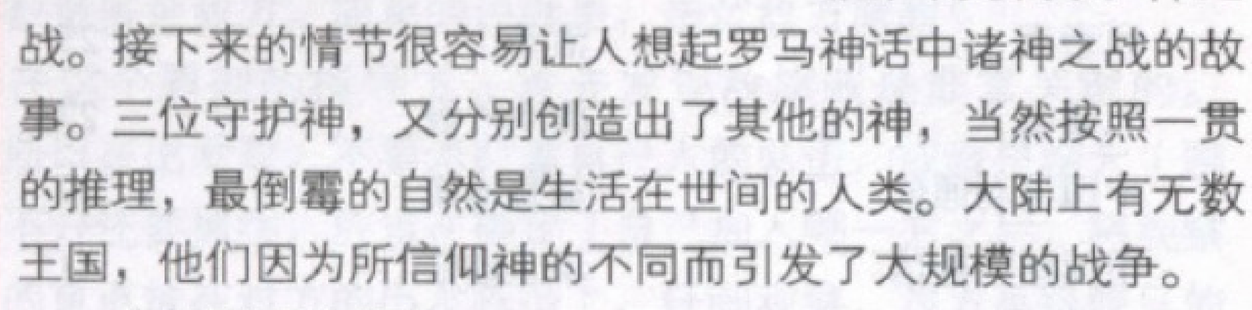
上市日期：2003年春

服务热线：010-88018989

网址：www.nds.com.cn

喜欢网络游戏的玩家，不知道是否面临这样的问题：原本心仪的一款游戏却在玩过一段时间后突然发觉索然无味。或许你正厌倦着不断重复的练级生活，或许你正在孤军奋战的游戏中饱尝着寂寞与无奈。记得很久以前有人曾说过，网络游戏永远不可能具有单机版游戏那漫长引人的情节。事实也是如此，大多数网游仅仅通过设定一些毫不相关的任务来吸引玩家继续留在游戏中。就在这个时候，《佣兵传说》（NeodarkSaver），一款卡通风格的网络游戏即将出现在国内玩家的眼前。或许你在尝试之后发觉这款游戏与其它网游有些许的区别。

传说中的神话



游戏中所设定的背景，描述了一个传说中的战乱年代。故事发生在世界的主宰霍曼在创造了掌管着秩序、憎恶和疾病的三位守护神后，此后由于诸神之间的相互嫉妒而引发了神之战。接下来的情节很容易让人想起罗马神话中诸神之战的故事。三位守护神，又分别创造出了其他的神，当然按照一贯的推理，最倒霉的自然是生活在世间的人类。大陆上有无数王国，他们因为所信仰神的不同而引发了大规模的战争。

个性鲜明的角色

与其它网络游戏相同的是，玩家在游戏之初首要一步就是为自己创建的角色来选择一个职业，其中包括步兵、弓兵、骑兵、飞兵、枪兵、水兵、圣兵、神官、魔法师和黑魔法师这10个职业。游戏为角色设定了10余种相关的属性，包括体力、攻、防、敏、命中、回避、魔法攻、防等。其实当玩家选择了角色职业的同时，就基本决定了未来调整角色属性的方向，例如，如果你选择了使用步兵这个职业时，初期的属性就偏向于高体力、高攻击力，还有高的物理防御力等。每个玩家都会明白，未来对于步兵的发展，则要偏重于增强角色的攻击力。相应地，如果你选择体力天生就很弱的魔法师，那么你会去加角色的体力属性吗？答案是否定的，因为魔法师擅长距离的魔法攻击，即使你的体力再增强很多，也不足以抵挡步兵和骑兵的近距离攻击，相反还不如先下手为强，去努力提升魔法的攻击力。

在游戏中每个角色要想在战斗中取胜，关键是要去强化初期特长的属性，当然到你强得不能再强时，升级后调整哪个属性就随便你了，所以说如何调整这些属性将对未来角色在战斗中的影响颇大。每个职业的角色随着等级的提升都可获得相关的特殊能力或魔法。

指挥官的荣誉



在受到单机版RPG游戏的启发下，军团作战成了这款游戏最大的特点。游戏的意义其实很简单，每个角色在等级不断提升的同时，既可成为一个伟大的斗士，也可带领自己的忠诚卫士去创造属于自己的辉煌。这些卫士在游戏中被称为龙兵。不同角色可招募相应职业的龙兵，按照统领能力的高低可从城市和乡村中招募一定数量的龙兵作为随从。当角色遇敌时，画面会切换为回合制模式，玩家可事先调整好队伍的阵形来进行战斗。游戏中包括双重的升级系统，简单地说就是角色和所带领的龙兵都可进行升级。角色在达到一定的级别后，可升到职业的7级。人物的形象会随之改变，例如达到7级的飞兵，会从一个带着鹰的战士变换为一个骑着红龙的骑士。龙兵如果在战场上存活的话，最大能提升到4级，整体属性会自动逐级提升，例如4级的骑士可变为金刚骑士。玩家在游戏中的最终目的就是成为出色的指挥官，传统意义的PK在这款游戏中被赋予了更为策略性的战术比拼。无论你面对的对手本身能力有多强，你只需机智地运用手中的龙兵去攻其要害。随着游戏的深入，角色作为指挥官的名声也会逐级提升，可想象当你作为神话这一级别的指挥管出现在其他角色中时将会引起别人的敬畏。

充满奇遇的旅程

当游戏开始时，玩家所创建的人物会出现在阿斯特莱亚大陆上最大的城市卡奥斯中。卡奥斯是一座繁荣的城市，武器店、服装店、药店等设施一应俱全，这里也是玩家开始冒险旅程的起点。毫无疑问，这款游戏侧重于让玩家能循序渐进地不断去深入情节。如果和单机版游戏一样，玩家在游戏中会在不断解开迷团的同时遇到难度不断增加的调整，她们来自于徘徊在大陆上各个城市村庄周围的魔怪，如幽灵、骷髅兵、巨龙和咆哮的狮怪等，每种魔怪的攻击特性都想对角色的能力属性构成考验。当然最大的难度来自于角色挑战BOSS级人物时。成功或失败，成为出色的指挥官或是成为失败者都会发生在这一刻。



永兴四方 新品上市 诚征代理

邮购HTTP://WWW.itseafound.com

3000 元开软件店 咨询电话：010-82641338/37

局域网全搞定续集铂金版 17CD+6 手册 148 元

局域网全搞定续集标准版 10CD+ 手册 98 元

本《续集》采用真人发声(重点部分)，动态演示 120 分钟，详解典例 1000 余个，约 500 万文字，解决问题近 20000 个，充分体现出实用性、新鲜性、生动性、前瞻性。(铂金版含：实用加密解密高手捷径、实用注册表高手捷径、实用黑客攻防高手捷径等)

实用反黑客高手捷径 3CD+手册 38元

内容丰富，针对性强。几乎涵盖目前所有黑客的攻防技巧，针对恶意代码解防及漏洞攻击提出有效解决方案。

实用加密解密高手捷径 2CD+手册 38元

系统全面，讲解翔实。几乎囊括当前软硬件加解密的所有知识及技巧。

实用注册表高手捷径 2CD+手册 28元

全面突围，易学易会。几乎涵盖注册表的所有修改选项千余个，图文并茂。

儿童轻松学双语(VCD 和电脑两用) 5CD+ 手册 68 元

看精彩动画、听真人发声、学汉语声母、韵母、数字和常用汉字、英文各800余个。

电脑死机排除魔技 CD+手册 19元

几乎包括电脑死机预防及死机故障排除的所有技术、技巧。

电脑故障维修全面通 4CD+手册 48元

本套光盘共约60余万文字，图文并茂，解决疑难杂症近万个，涵盖了计算机故障的所有现象、原因及排除魔技，着重针对Windows2000、XP最新流行操作系统环境中典型的故障，做了深刻的剖析。

笔记本电脑选购使用维护全面通 2CD+2 书 48 元

数码影视拍摄编辑制作全搞定 13CD+3 书 128 元

数码影视拍摄通 5CD+手 58元 **数码影视制作通** 6CD+手 68元

电脑装机维修全搞定 10CD+4手册 98元

本教程通过多媒体方式，以文字、图片、声音、视频录象等手段，真实展示了在北京中关村选购、组装电脑的全过程；涵盖了计算机故障的所有现象、原因及排除魔技，着重针对Windows2000、XP最新流行操作系统环境中典型的故障，做了深刻的剖析。近百万字，数百张图片，解决万余个问题，助您从"菜鸟"提升为"大虾"。(含：傻瓜装机全面通、电脑死机排除魔技、电脑故障维修全面通等)

傻瓜装机全面通 5CD+5手册 48元

装机配件优选方案实例攒机方案 24 种；**装机硬件优选优购典例**：讲解各个配件的外观、分类、性能、选购标准和鉴别技巧，让您慧眼识真品、精品，全方位维护方法及技巧。**电脑装机实用流程大展示（上、下）**：采用文字、图片、声音、视频录象等方式从始到终的一步步的全面精细讲解评述，直观演示装机的全过程。让你即看即会。**赠**：1、电脑优化教程及 Windows 优化大师等工具 60 个；2、软件特推或常用工具

疯狂打字员 2 完全包 4CD+ 手册 49 元

疯狂游戏 专业教程 趁手工具；狂打拼音 五笔英文 轻松搞定

一、玩5个疯狂打字游戏。练字根、键盘键位指法、单词和打字速度及准确性、狂写文章。

二、学中英文专业打字。1、**五笔速成**：不背字根，轻松速成；模拟键盘即时显示正确键位；系统提供一级简码、二级简码、二字词组、三字词组、多字词组、名言句段、名篇文章等五笔练习。2、**拼音输入**：多种练习，飞速提高。3、**英文打字**：有系统的键位、单词、文章等多种练习项目，模拟键盘即时显示正确指法。由于所供练习单词有中文译文，所以便于在理解的基础上提高打字速度。

三、测飙升成绩。中、英文速度测试：包括练习时间、准确率、键入字符数、正确字符数、错误字符数等，让您即时看到一路飙升的成绩，兴趣盎然。

四、赠输入法和工具。1、**《智能狂拼 2》**拼音输入法和**《五笔输入法》**正式版（原价 39 元）；2、**《智能五笔输入法》**安装软件授权版；3、电脑最新实用**工具约 800 个**（原价 38 元）；4、**新电脑软件故障维修技巧**；5、JXC2002 进销存可使用版：通用、服装、汽配、书报、医药.....

软件邮购好便宜免邮资

22	电脑设计专业图库	9CD	65/60
57	平面设计专业图库	10CD	78/70
50	世纪图库黄金套装	8CD	58/50
45	3DMAX 全搞定	10CD+4 书	128/110
18	中小学写作大师	2CD+2 书	48/40
	初(高)中语、数、外、理、化同步动画讲析暨互动题库	各1CD+书	各38/30
	全能游戏精粹 I、II	各CD+书	各19/16
38	PHOTOSHOP 实例 500 典例	9CD+600 页书	88/80
y16	3DMAX5新增功能典例详解	4CD+500页书	48/40
48	新吟全唐诗、全宋词	4CD+2 书	48/40
Y8	网络、单机游戏攻略大全	4CD+2 书	48/40
23	光盘刻录制作技巧大全	3CD+ 书	39/30
y10	网页网站自作全搞定	14CD+ 书	128/110
y6	LINUX全搞定(系统安装盘+教程)	10CD+ 书	68/38
y15	电脑美工全搞定特惠版	10CD+ 书	98/60
33	初中同步动画讲析暨互动题库	5CD+5 书	160/128
34	高中同步动画讲析暨互动题库	5CD+5 书	160/128
k71	金山快译+金山打字通+财神2000+ 证券之星		200/25

部分经销商电话

	南京3369176	无锡2821809	郑州3944962	上饶8235395
京13161396923	合肥2904502	芜湖3833068	洛阳3215023	贵阳5287332
延吉2565730	杭州88826419	泉州7373994	岳阳8411882	成都82928112
唐山2834049	温州88831376	广州87531488	西安5513055	泸州4211262
太原8866845	南昌6219152	番禺84823379	兰州13919176189	奉节56903589
陕西7314836	厦门2210179	潮州2237522	乌市3833687	万州58248614
上海63516206	上杭3845030	深圳82073448	柳州2824731	山东8775385

永兴四方全国软件连锁组织总部 电话/传真：010-82641338/37 62631986 62581139 E-mail:Cheng@itseafound.com 门市：国投科海 1168 62548465

北京永兴四方科技发展有限公司 批零邮购地址 北京清华大学84-89信箱(100084) 收款人：束平安 北京卡市 62632128 门市：大钟寺金五星电子市场368号 82138862

北京晶合时代软件技术有限公司

晶合时代

BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

礼包类

魔力宝贝：魔力生日套卡	168 元
流星蝴蝶剑.net （网吧特别包）	350 元
决战典藏版	188 元
千年典藏版－太极之章	169 元

游戏类

混乱冒险－天城之战	39 元
天骄－秦殇世界完整版	38 元
魔力宝贝 3.0(魔力进化包)	30 元
魔力宝贝 3.0(魔力风暴包)	4.9 元
天使新版（简装）	9.9 元
流星蝴蝶剑.net （单月逍遥包）	15 元
天使新版（精装含 35 元月卡）	38 元
轩辕剑网络版－御剑包	35 元
怪兽总动员大红包	10 元
决战简 1.5 －武神降临	9.9 元
流星蝴蝶剑.net （简体中文版）	69 元
科洛斯之暗黑魔影黄金包	9.9 元
战场君临天下(简装)	9.9 元
千年 II－太极之章（简装）	9.9 元
小李飞刀简装版＋攻略集	28 元
红月 II－高校魔影（简装）	9.9 元
晶合世纪风－仙剑奇侠传	28 元
晶合世纪风－轩辕剑 3	48 元
晶合世纪风－明星志愿合集	48 元
大富翁 5－完美版	58 元
大富翁 5-PLUS 升级版	18 元
大富翁 4－深情版（送大富翁 5PLUS 版）	38 元
全家福－家庭相片处理软件	48 元
全副武装包	25 元
天骄－秦殇世界 600 点点数卡	35 元
天使 1800 点点数卡（30 小时）	15 元
天使 3600 点点数卡（60 小时）	28 元
大海战 II 点卡 300 点赠送 20 点	19 元
大海战 II 点卡 600 点赠送 60 点	38 元
科洛斯之圣域 50 小时卡	20 元
科洛斯之圣域 100 小时卡	38 元
网星欢乐卡 450 点	30 元
网星欢乐卡 777 点	50 元
决战 800 点数卡	35 元
决战 400 点数卡	18 元
红月－小时卡(30 小时)	10 元
千年小时卡 60 小时老派	25 元
战场小时卡 45 小时	15 元
联众游戏会员季卡	35 元
联众游戏会员年卡	120 元
科洛斯之暗黑魔影(月卡)	38 元
天使月卡	35 元
混乱冒险 400 点点卡	20 元
混乱冒险 700 点点卡	35 元
千年－月费卡	35 元
万王之王 360 点时卡	15 元
万王之王 720 点时卡	29 元
战场月费卡	35 元

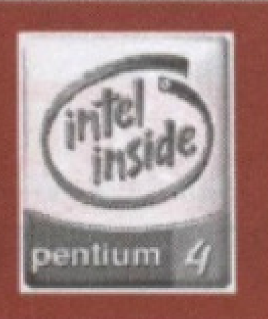
晶合时代广招人才
祥见 www.jhpop.com
电话：82643698

请从当地邮局汇款邮购，每套需加 5 元回邮费(礼包每套加收 20 元回邮费)，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045 信箱(100089) 收 款 人：晶合邮购中心

咨询电话 010-82634107 82634092 E-mail：post@jhpop.com

DELL™ 戴尔™ 电脑购买新体验



如今电视直销十分流行，销售的产品大到家电，小到化妆品、首饰都可购买。但相比之下，具有较高技术含量的电脑、通讯产品都很少采用这样的销售方式。毕竟这些产品价格高，而且不易了解，电视直销不可能将产品介绍得非常详细，如何让人购买呢？

现在就不同了，电脑产品也可通过直销手段购买了，它来自戴尔。与常见的直销形式一样，电脑直销也主要通过电话网络完成，不仅直接，而且随时随地都可购买，我忍不住抢先体验了一次。

通过拨打戴尔800免费电话或者上网，在新产品发布的同时订货，这种同步甚至是与国际接轨的。利用直销模式采购电脑，不仅可买到最新的产品，而且遍布全国的物流网络，可及时地将产品送到你想送的地方。一次，我订购了一台采用英特尔最新处理器的电脑，竟然与在国外的朋友同时拿到，而且有专业的工程师帮我调试好，对我来说只要开机就可使用了。

直销方式购买产品比较方便，不仅可直接咨询很多产品的信息，还可获得更多使用上的指示。通过直销购买电脑，还可要求更改机器的配置和相应的价格。如果对产品不是很熟悉，工程师还会帮助分析不同机器配置和特点，帮我们选购一台适合我们使用的电脑。而产品的价格也不必担心有水分，所有产品价格都是统一的，各种报刊杂志上都有完全一样的报价。网站上的价格使用更加方便，不仅有标准配置的价格，而且无论更改哪个部件的配置，电脑的总价都会自动调整。机器出现问题时，同样是拨打免费电话，只要报出机身上的编号，工程师就能依据机器的具体情况帮我解决故障了。

另外，由于采用直销模式，因此戴尔的产品价格很不错。要知道在国外，一件产品要保证经销商很高的利润，而直销模式将这笔钱省了下来，自然销售的产品价格也比同档次的其它产品更加便宜啦！即便花更多的费用在服务上，直销模式仍能让产品保持相当的价格优势。

体验过便捷的直销方式后，我就将它介绍给很多好朋友了。每个人的工作都很忙，选购这么复杂的电脑时，原来都是托朋友帮忙的，大家都要花很多时间在购买过程上。而现在，这些事情我自己都能干了，甚至还可帮助其他朋友购买。

电话:85298428
免费订购咨询:800-858-2229
网址:www.dell.com.cn



随着显示芯片技术的日新月异，显卡已由过去单一的显示功能逐渐向功能多样化方向发展。日前，北京讯怡针对中高端家用市场推出了一款带有视频输出功能的威霸VX400显卡（增强版）之后，又面向中低端用户推出了一款具有视频输出功能的威霸VX200（TV OUT）显卡，从而顺应了多媒体视频应用新潮流。

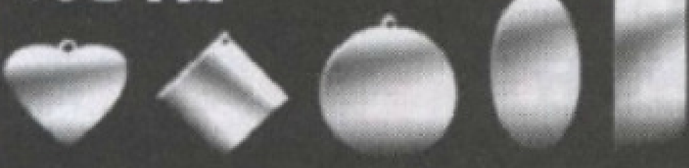
讯怡威霸VX200显卡采用的是Xabre200图形芯片，支持AGP 8×和DX8.1，板载了64M DDR显存，这款威霸VX200（TV OUT）显卡加载了一块SiS301视频芯片，除了提供1个VGA和1个3D眼镜接口外，还提供了1个S-Video和1个复合视频输出接口。SiS301芯片是专门为需要高质量视频输出信号而设计的，能接收分辨率为640×480或800×600的YcrCb或RGB信号，并可将其转换成符合电视要求、能全屏输出高质量的视频信号。讯怡威霸VX400增强版能支持用于超出扫描补偿的多相位可升级增补以及防闪烁过滤功能，有效提高了视频输出信号的稳定性。同时，它还具备输出逐行或隔行视频信号、支持NTSC/PAL多种输出信号、图形亮度和色彩的梳状过滤等多种功能。

威霸Xabre显卡所提供的AGP 8×数据传输，可达到2.1GHz的带宽，这样一来，带宽不足的窘境迎刃而解，解决了因AGP 4×带宽不足而造成的数据传输瓶颈问题，让系统可发挥更强大的性能。尤其在运行大量贴图的3D游戏时，优势更加明显。另外，对DX8.1规格的支持，以及Xabre独特的Pixerlizer技术、色彩增强技术、全面抗失真技术以及优秀的DVD回放功能的运用，使得威霸VX200（TV OUT）显卡在3D画质和DVD视频的表现上具有更加细腻绚丽的效果。

通常情况下，为了演示电脑课件或广告，我们需要使用大屏幕彩电或投影仪，然而，大屏幕彩电或投影仪只提供视频输入端口，即只能输入视频信号，而一般的电脑上都缺乏视频输出接口。现在好了，只需安装威霸VX200（TV OUT），通过一根视频信号线，就可将电脑屏幕上显示的内容输出到大屏幕显示设备的屏幕上，从而方便更多人观看电脑屏幕上的内容。此外，利用TV OUT接口与大屏幕彩电连接，看DVD大片或是玩电脑游戏，感觉更加真实过瘾，轻松把自己的电脑变为家庭多媒体娱乐中心。

这款威霸VX200（TV OUT）显卡近期即将上市。

北京讯怡创新电脑有限公司
产品类型：显卡
上市日期：即将上市
服务热线：010-82628866
网址：www.speedy.com.cn



更多精品，更多选择　请点击:7star.popsoft.com.cn

汇款地址：北京市海淀区万寿路邮局—64信箱　邮编：100036
收款人：盛亚明　热线电话：13051300272

规格

金属钻石打印项链

风靡日韩的钻石打印金属项链，质地坚硬，光彩照人，永不磨损。是个人收藏和馈赠朋友、恋人的最佳选择。（也可自己提供照片按规格定购）均价：80元.含精美颈链一条

部分项链图样












XL0010 XL0011 XL0012 XL0013 XL0014 XL0015 XL0016 XL0017 XL0018 XL0019









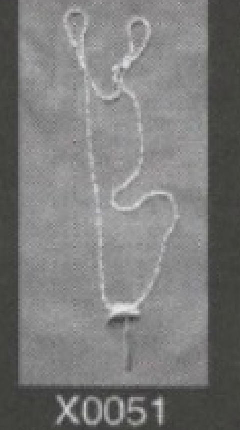

K0001 L.XL.XXL 168元
K0002 L.XL.XXL 168元
K0003 L.XL.XXL 168元
K0004 L.XL.XXL 168元
K0005 L.XL.XXL 168元
K0006 L.XL.XXL 168元
K0007 L.XL.XXL 168元
K0008 L.XL.XXL 168元
0001 L.XL.XXL 110元
0003 L.XL.XXL 110元



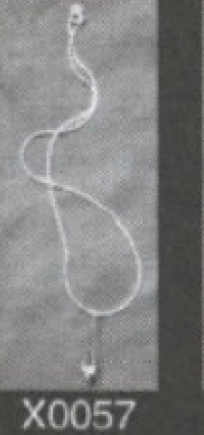
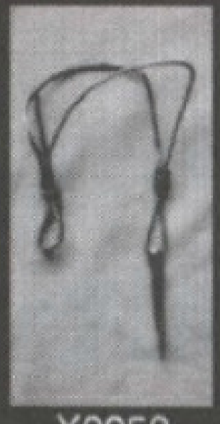





0004 L.XL.XXL 110元
0005 L.XL.XXL 120元
0006 L.XL.XXL 120元
0008 L.XL.XXL 120元
0009 L.XL.XXL 120元
0010 L.XL.XXL 110元
0071 L.XL.XXL 98元
0066 L.XL.XXL 98元



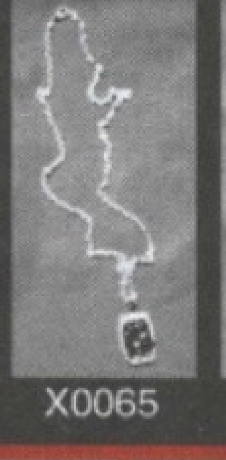






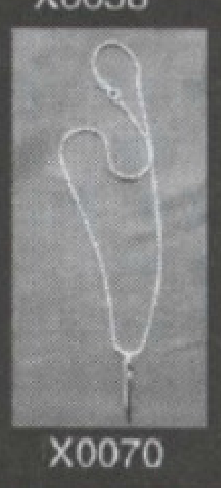
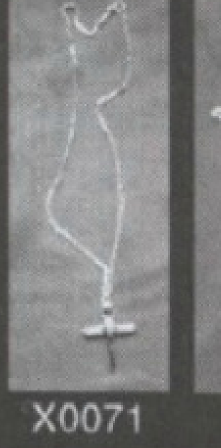
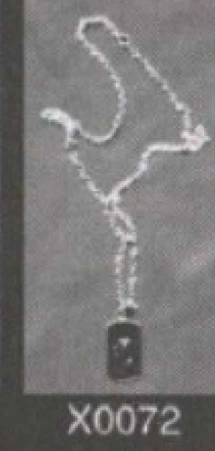

X0050 X0051 X0052 X0053 X0054 X0055 X0056 X0057 X0058 X0059 X0060







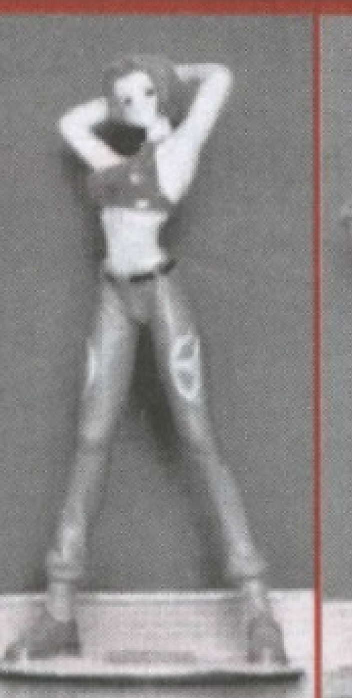


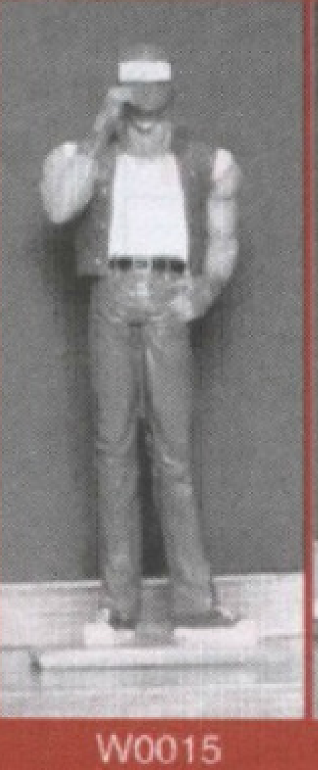





X0061 X0062 X0063 X0064 X0065 X0066 X0067 X0068 X0069 X0070 X0071 X0072

韩国精品项链 惊喜价 25元/条









W0012 W0013 W0014 W0015 W0016 W0017

精美玩偶 品种多样 售价85元/个

词霸家族

www.kingsoft.net www.iciba.net

金山打字2003

48 小时成为打字高手

循序渐进突破盲打障碍，短时间运指如飞
完全摆脱枯燥学习，联网对战打字游戏
易错键常用词重点训练，纠正南方音模糊音
不背字根照学五笔，提供五笔反查工具
配有数字键、同声录入等 12 项职业训练





零售价:50 元

金山打字 2003

48 小时成为打字高手

对象	初级水平	中级水平	[illegible]
推荐功能	基础键位练习 模拟指法练习 多媒体入门教程 键位游戏 [illegible]	中英文常用词汇练习 拼音五笔专项练习 360篇各类练习文章	同声录入(听打练习) 特殊符号练习 [illegible]专业练习文章 联网对战游戏 [illegible]
效果	2小时内学会正确键位输入,可盲打	每分钟输入30~60汉字	[illegible]



零售价:50 元

金山单词 2003

每天背诵 300 单词的秘密
内含初中、高中、研究生全真模考练习
8 大类 127 本词书，囊括全国各地教材
纯正美语发音，智能电脑复读机
8 种记忆诀窍，6 种听说读写测验
附赠 172 页价值 28 元精美单词学习手册

金山画王 2003 同期上市

金山公司诚征企业级产品代理 咨询热线:010-62524868-263/217 金山毒霸网络版即将上市 咨询电话:010-62524868-255/738

地址:北京市 9636 信箱-6A4(100086) 传真:010-62638287 网址:www.kingsoft.net 总机:010-62524868 免费热线:800-810-5770
企业级产品购买咨询热线 / 邮箱：分机 263、255/corporate@bj.kingsoft.net 零售产品咨询热线：分机 215OEM 热线:分机 753
OEM 授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net 客户服务热线:010-86243222 技术支持联系方式:support@kingsoft.net
数据恢复服务：分机 619 俱乐部联系方式:club@kingsoft.net 欢迎邮购 邮资 5 元 请到卓越网: joyo.com 订购

KINGSOFT®
金山软件股份公司


不会人云亦云，
在大雨里2个小时一动不动拍摄汽车溅起的水花，
喜欢收集包装袋上的条形码，
每月花200元买设计书，
熟知各种牌子DV机的性能，
一定要随身佩戴移动存储卡，
想花3000元换掉旧的数码相机，
紧跟每一个版本软件的升级潮流，
经常泡在论坛上讨论打印机墨盒的鉴别方法，
认为显示器的外观比显示速度还要重要……
你们是 computer arts 的读者
我们正在寻找你！
一本流行国际的专业电脑设计杂志
www.computerarts.com.cn
绝对顶尖　绝对实用
作为全世界数字创作者爱不释手的专业读物，《computer arts·数码艺术杂志》吸引了极为广泛的数字产品目标受众，而杂志、光盘、网络一体化更使得《computer arts·数码艺术杂志》具有非同寻常的深入性和全面性。
感受国际同步的数字创作体验，请即刻联络我们的服务热线：(010)68210623, (010)68158871，联系人：苏小洪
computer arts 数码艺术杂志，记住她，爱上她！
COMPUTER arts
数码艺术杂志



怒了 网络游戏七宗罪（完结篇）

■本刊记者 古留根尾 · 我我神

编者按：

这个系列专题到本期为止即告一段落。它的创意既可以说来自编辑部的选派，也可以说是来自读者。因为不断有读者写信过来向我们抱怨着网络游戏的是是非非。因此我们擦亮眼睛，准备开始一一历数这个新生行业所存在的大量问题。

和一般人的看法没有什么两样，首先进入我们脑海的无非是外挂、人妖这些老生常谈。所有人都对网络上的这些不道德行为咬牙切齿，但苦于没有一个成文的规范来约束之，反抗也只能停留在骂街的层面。

这就是我们推出这个系列专题的缘由。尽管书面的文字和口头的咒骂一样，对怪现状的改变没有任何帮助。但至少我们能让人们了解，事情究竟是什么样的。正义的使者大可不必为此愤懑不已，缺乏道德观念的当事者也自会赧颜，若是真的能够揭露现实，冷眼醒世，那么我们的目的也就达到了。而所谓七宗罪，除了表示此乃人本的恶根性外，实在是有凑数的嫌疑。或许是我们还不够着力，或许纯粹为了合个数辙，网络游戏叫人不爽的地方，哪止七宗那么少？

我讨厌网络游戏。

不敢相信，在购买了安装程序端，完成银货两讫的传统交易后，为什么还要我按时按月地交付不菲的资费，好像佃户给地主家纳租。

不敢相信，单单靠电话线甚至更细的电缆，就能完成人与人之间的交流，就能取代以往靠唇齿、肢体，甚至是心灵都无法完成的事情。

更不敢相信的还是安全性。网络的虚无让我总有一层戒备，关于黑客、病毒，以至于那些名目复杂的诈骗，仿佛都是超越我理解范围之外的东西。唯有一种似有似无的感觉，觉得假如你真的把屏幕上那些像素当真的话，那么你就是在犯有史以来最大的傻。所以我们第一次玩网络游戏时，总会用“真不敢相信那是玩家操作的人物”来激励自己。

纯洁这个东西真是靠不住。当网络游戏还没有人见识过时，大家都是那样小心翼翼，惟恐自己触犯了什么不成文的法令，会被电话线里钻出来的什么东西揪进去关起来。可一旦人们从乡巴佬成长为见多识广的行家里手，他们就开始游刃于规则的缝隙之内，有时候，甚至是大张旗鼓地与其互相碰撞。

原则的边界就是这样模糊起来的。也许现在将所有的职权都交给一个叫做GM的ID，就好像三权分立瓦解到了独裁统治的地步。但对于还不明白使坏是怎么回事的从前，即便是掌握着逾越在系统之上的权力，人们也不知道该如何使用。他们连基本的规则如何定制都十分迷茫，我们该注意一些什么？不准PK之外还不允许玩家干什么？

玩家哪些行为是正当的？

这就好像你突然成了立法者，要就整顿100个武装分子日后生计问题制定相关条例。你两眼瞪得老大，手足无措；那100个武装分子也眼睛瞪得老大，手足无措。一旦他们明白并不会有什么条款限制在自己头上之后，这些人就兴奋地开始乱来，为自己的行为找出各种高尚的理由来开脱，它们通常是：形成固定的游戏文化，进行人与人之间的交流，为推动产业做贡献，以及其它一些胡说八道的逻辑。

因此，在这种毫无准则可言的环境下，我们无法就任何意义模糊的行为做出指责。虽然隐隐约约地，大家都觉得事情不对劲，但你找不到任何一个书面上的定义，可以给这些该死的现象插一个“住手”的牌子。也许用愧疚和负罪感能让所有的恶行都得到纠正和改过，让人们痛哭流涕地忏悔自己以往的罪过，悔恨地谴责自己的内心，并且背负着这种告解用圣人般的善行鞭笞自己一辈子，让人们用他们的鲜血去治疗麻风病。嗯，一定是这样的。

代练

你上一次对游戏制作者保持完全信任是什么时候？一度，我们将制作游戏视为神圣的事业，而那些开发者则充满创意和幽默感。许多优秀的作品都能在意想不到的地方带给我们以想象力上的享受。他们拥有丰富的经验，知道如何将游戏制作得恰到好处，在玩家即将感觉到枯燥的临界点改变游戏的方向，把他们的兴趣吸引到另一个地方去，既保证了作品的受欢迎度，又不至于让人感觉那只是让消费者无休止地浪费掉时间的泥淖。

现在事情就不一样了。强调商业化和利润最大化的市场把行业淘洗得残酷起来，那些有心作为、富有天赋的年轻人因为无法炮制产出丰厚的作品而不被重视；找不到灵感的开发商同时却在一遍又一遍地不惜使用过往的游戏模式来充数，最多也只是变化一下外表以向饱受压榨的市场再牟取一些利益。这种拧毛巾式的做法最终达到了麻木的饱和，玩家不再要求更多的构思，他们只要习惯了的陈旧模式。

虽然没有人说得出来，那老一套的、公式化的游戏性中有什么乐趣可言，但人们目前所做的，正是在升级、练功的单调过程中延续和重复。有些时候，对此的强调更是造成了恶性循环。人物的等级提升决定了他的游戏地位，决定了它的富有程度，决定了他的生存能力。当人们拥挤着登录进一个又一个免费的测试服务器时，他们很快就会找出各种最佳的升级方法，定下最合理的职业种族搭配，众人如一、按部就班、整齐划一地培养着毫无特异和个性可言的大众强者。当然，这一过程并非一蹴而就。大部分时间，你得先把等级提升上去。



代练广告

游戏的设计者们看到了这一点，此外这也是个延长游戏时间、让玩家在网络里多困上一会的好办法。于是厂商和消费者在最佳升级的路线上展开了你争我逐的赛跑。每当一种新的偏门被发现，新的游戏就总有办法阻止人们如此迅速地到达人物的巅峰状态，继而抛弃那个已毫无咀嚼意义的游戏对象。直到最后，玩家和厂商的步伐达到了一致，他们之间将永远保持着那段不会变更的距离，两者以同样的速度，反复着升级和阻挠升级之间的搏斗。

不管怎么说，这种日式角色扮演的伎俩还是叫人讨厌。从初学者到小有所成的这段路，看上去一马平川，轻轻松松，然而一旦到了关键时刻，想要进行本质上的提升就变得异常困难。《无尽的任务》甚至以一个多月才能升一级为卖点，吸引那些富有自虐精神的偏执狂。大多数游戏的实质已沦落为时间上的比拼。当练功手段都变得无效起来时，人们的心理产生了躁郁的回归。有些人不转职升到了最高级，有些人一生只打最弱小的怪物，用微薄的经验点来满足天文数字一般的数值需要。游戏的乐趣已荡然无存。



野心勃勃

自然，有人不会受困于这样的桎梏。以往我们只认为，游戏设计师能替我们打点一切，在合适的地方放置合适的怪物，让我们自然过渡从升级到挑战更高一级怪物的过程。甚至包括武器和物品的获得，都将遵照这一令人舒畅的程序。可事实并非如此，因此我们只能像头脑发热的革命者一样，自己来拯救自己陷进练功的圈套拔不出来的脑袋。

我们都知道起初代练这种职业并不存在。它听上去很傻，为什么要在自己还没有凌驾于游戏中所有角色之上之前，还去帮助别人达到这一目的呢？然而这里难免有利益驱使的作用。假如因此就给你一大笔款子呢？这和那些“不道德的交易”之类经典问题不一样，它不需要你抛弃任何原则，也没有人会谴责你的作风败坏。事实上这事干得光明

正大，没有谁触犯任何法律或社会规范的准则。

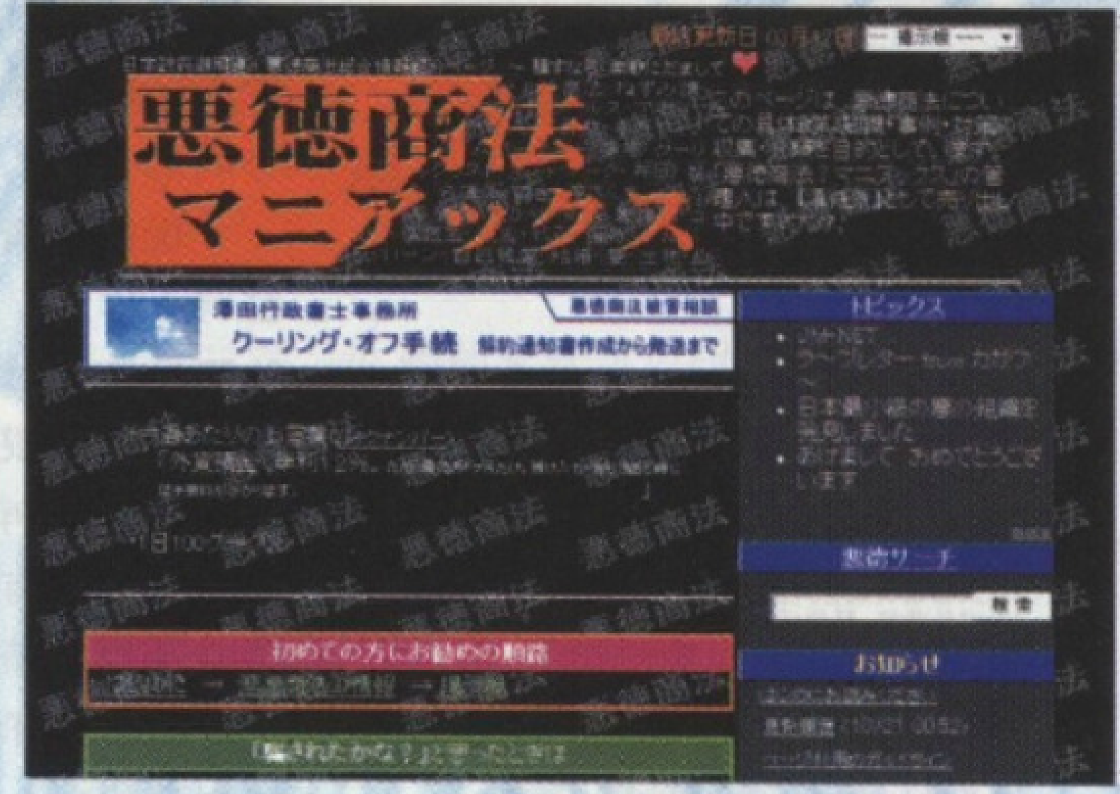
还是有人觉得不对劲。一开始，这一行被称做角色养成。负责干这门行当的就像开了一家作坊，依照客人的需要炮制出各种符合条件的游戏角色，然后出售。整体上，这就好像你自己花时间买元件拼组一款模型，和你花更多的钞票来买行家已制作好的成品一样，两者没有什么本质上的区别。你同样省下了时间和精力，同样也为此付出了失去制作乐趣的代价，同样也因为自己的个人能力问题无法保证产品的质量。按这个逻辑，培养一个人物方便他人也不算什么糟糕的事情才对。

不过，要是具体到和金钱挂钩的话……

"我们是一个有组织、有效率、有纪律的代练团体，在短短的8个月间得到了迅速发展，也得到了广大玩家的热情支持。在这里我很感谢大家对我们的支持，我们将以更加完善、良好的服务来回报大家。"



日本防代练欺骗站点。



代练中的诈骗手段层出不穷。

这是好市民代练组织网站上的自我介绍。假如没有代练这个奇怪的衍生职业，好市民就和所有的个人网站没有什么两样，站长好市民也不过是一名普通的个人网站站长。但详细标注着联系电话、业务QQ、建行龙卡帐号、招行一卡通帐号及其户主姓名的页面，看上去一下子就充满了浓郁的商业气息。那句"具体价格QQ谈，大单子有优惠"更有一股讨价还价的味道。好市民的代练范畴主要包括《龙族》、《传奇》、《精灵》和《决战》4项。此外，还做过《千年》和《科洛斯》的业务。平均交易额每次都在2000元人民币上下，而一个月也能接到10笔上下的定单。最高收入，是曾赚取900美元的代练费。而另一个比较著名的代练组织ID堂，通常的交易额则在3000元，最高交易达到过6000元人民币。

眼馋吗？几乎所有的玩家都有同样的奢望，那就是将玩游戏作为自己的职业，不但能免去花费，而且不用担心日后的前途和依靠。代练似乎就是热衷于网络游戏的玩家心目中的"奢望职业"。可是我亲爱的，难道你不明白付出和获取是等值的吗？就在不知深浅的人们求道无门时，代练却不住地吐着苦水。

且不说社会保障的问题，学历的普遍不高决定了他们无法得到更优厚的待遇。这些相对而言比较廉价的劳动力，每个月的收入按照业绩提成。尽管单位工作的收费看起来比较高昂，然而组织一个代练团体，不仅需要租用工作空间，置办电脑，交纳网费，还有一切经营单位所必须的杂项开销。一个月的订单取决于职员人数，而职员的人数又制约了成本，在饱和的平衡状态下，相对那些平均月收入5000元的客户，这些实行每日12小时工作制的代练一个月的收入也只是1000元左右。代练市场还没有进入竞争阶段的情况下，这应该算是最景气的时候了。一旦网络游戏玩家养成了找人代练的恶习，同时游戏作品也滋长了这种无需自己动手的势头，那么员工收入，多半还要下降。

无限制地玩游戏能补偿这一切，是吗？好市民的800元月收入，建立在实行倒班制，一天工作12小时，每周休息一天的作息制度上。也就是说，平均下来最好的状态下，你必须每天在一个座位上坐12个小时，必须每天盯着一台显示器12个小时，必须每天把手腕搁在生硬的电脑桌上捏着鼠标12个小时，必须用磨出茧的手指按在油腻的键盘上12个小时，必须重复一遍又一遍的升级过程12个小时。这和游戏本身的设计初衷完全不同，它的经历过程并非能造成最终快感的渐升式，而是犹如阶跃信号那样，到达一个峰值后立刻从零开始，并且无限制地于横轴上延伸。没有变化，没有跌宕，没有更迭，没有起伏，一如背诵加法算式那样单调乏味。

可悲的是，你没有办法阻止狂热的人，就好像你没有办法在迷宫外指点没有线团的忒修斯。我们的代练认为，他们所做的事情就好像经营汽车配件、开设家政服务、贩卖烟酒杂货一样。不能说简单，也有不少挫折，但至少是门有模有样的生意。这些年龄在19到29岁之间的人，一本正经地接受着来自社会各界的询问，对所有了解和不了解他们的人阐述自己的观点：国外长时间《无尽的任务》和《暗黑破坏神》的业务延续，平均1500美元的月收入。当然了，日后的展望也不能少，创业初期整天连觉都无法睡好，脑中只有代练业务的创始人，梦想着日后能设定部门，提拔属下，正式进入服务业设领班、大堂经理，堂堂正正地跨入管理层。也许来一份盖着章的营业许可证，从新闻出版署和工商局办理一个正式的网络游戏代练商号……

交易

你进入一家网吧，那里面充斥着刺鼻的烟尘、汗臭、呼出的各种废气，以及吃剩下的东西的腐败气味。你强忍着走进去，想找个清净的所在干些自己的事情，身边的人却在大呼小叫，嘴里嚷嚷着术语一般的词汇，好像卫星发射失败现场的火箭专家。你不明白什么叫做“沙巴克”，不知道“灵魂”和“祝福”的所指，更不明白那些“0到1”、“1到3”之类的数字又是什么意思。也许那是一种技术名词，就好像“IP”、“接口”或者“协议”那样。

这些人大多都是无业的社会人士，间或也有几个轮休的工人，即便一两个工作时间正常的家伙，你也看得出来他们经常不把睡眠当一回事。有一段时间，你也很羡慕他们，因为他们能从早上九点一直在电脑屏幕前待到第二天凌晨三点多，然后开始迷迷糊糊地停止身体大部分生理机能，就好像过热的电脑被迫停机一样。他们的餐饮通常和炒饭、康师傅方便面这些便于外卖或不影响游戏的食物联系在一起。你别指望他们有规律地生活，以正常姿势睡眠。他们甚至一天只上一次厕所，并且还从来不动用皮带上的解扣。从某种角度上，我还是比较赞成网吧的严格管理的。这里就像从前的游戏机厅，土特产是不良分子和无政府主义者，是抵抗社会制度的发源地。比较起来，这些成年人的生活也就像他们打麻将、赌扑克牌、喝大酒一样，无非是下层社会聊以排遣空虚的手段而已。

所以，不要在这里给游戏强加什么高尚的华冠，它的淤污甚至连低級格式化都搓洗不净。这里盛行所有在正面声音里反对和排斥的一切：外挂、真人PK、夜不归宿的学生，还有线下交易。

和代练一样——甚至，你可以认为线下交易就是代练的一种衍生——从事这项活动的人，无论他们是否意识到自我行为的失当，都会有意无意地用荒唐的逻辑寻找让自己名正言顺起来的理由。最常用的方式就是搬出西方的例子，以此来推论国外的月亮不但圆，而且他们的榜样由来已久。

“现金取引専用，18才未满の利用厳禁！不正ツール（BOT等）、不正品の売買は厳禁です。”

这样的字句，或许翻译成汉语就失去了它的冲击力，尤其是那句未满18岁严禁擅用。在那个盛产色情的国家里，如此的警示通常只有在卖弄肉欲的网站上才会看到。不过你现在进入的是一家RMT网站。



RMT

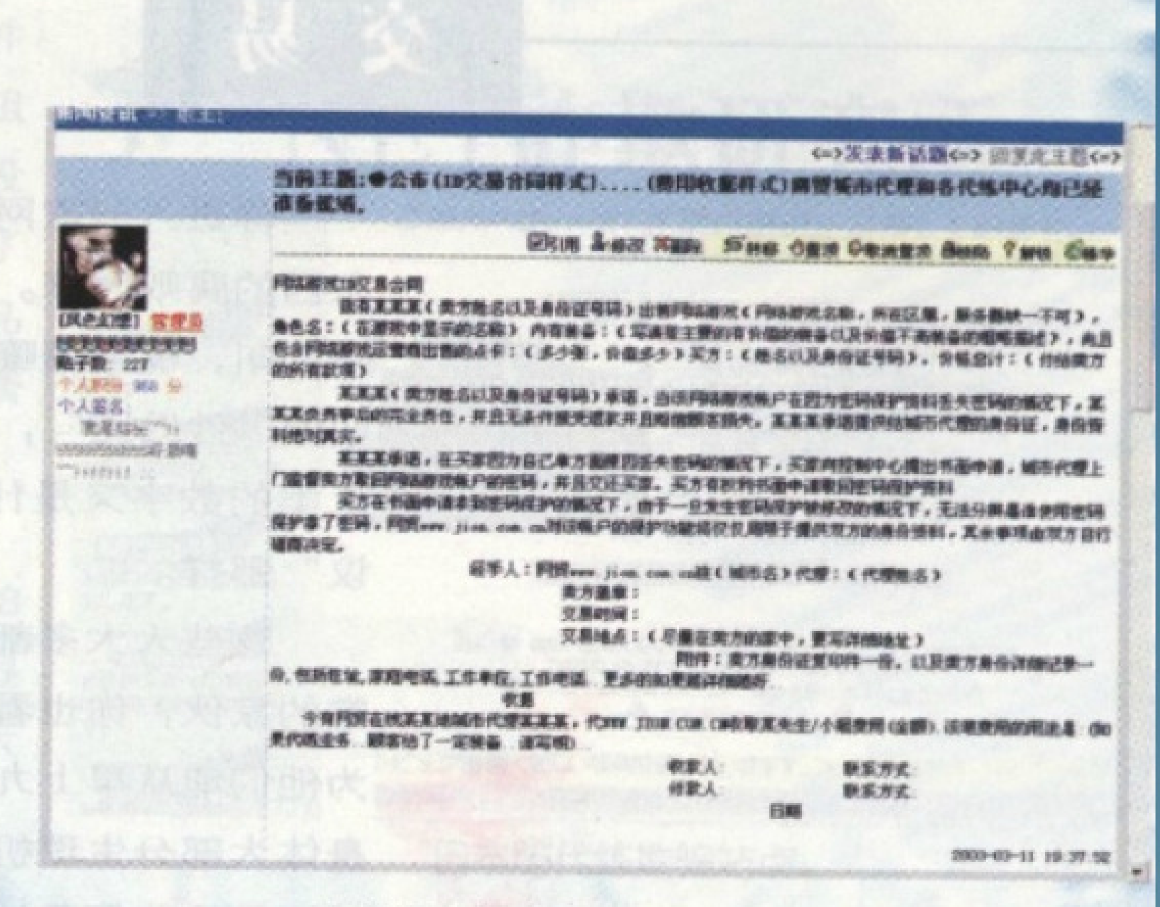
RMT，Real Money Trading，真实货币交易。它的意思是要你付美元、日元或者人民币，信用卡和支票不受理。这个日本网站专门从事《暗黑破坏神 II》、《无尽的任务》、《最终幻想XI》、《深邃幻想》、《魔力宝贝》、《梦幻之星网络版》、《卡米洛的黑暗时代》、《敢达在线》、《天堂》等各大时兴网络游戏的RMT业务。金额动辄上万（虽然是日元）。其交易模式无非两种：你提供款项，则由专人帮你培养游戏角色，达到要求后交付你使用；另一种，就是和代练完全不同的线下交易。E-BAY网站上输入相关的关键词，你就可看到有大量的乔丹之戒在贩卖。这种号称一个新建游戏中只会出现一只的戒指，现在已到了几乎量产的程度，以至于你只要付上20美元的票子，就能在相应的服务器里找到数量可观的商品。



游戏物品交易信息。

如果你认为在我们这些疑心重、难以支付高昂信任的人中间，线下交易不大可能有发展空间的话，那么你就错了。在网吧里听到最多的声音就是买卖。人们讨论一个游戏的可玩性，在经历了一段时间的尝试后，假如你想要放弃这款游戏而又舍不得投入其中的那

些时间、方便面、睡眠和排泄权的话，那么就会有人豪爽地开解你，让你把人物卖掉以解决问题。在游戏中难以得到的物品和装备也能以相同的手法来获取。只不过，这一过程似乎麻烦一点。买卖双方要打听对方的地址、姓名，以及一切看上去不大可能作假的信息，然后仔细揣摩彼此的诚意（当然，这种猜度完全建立在凭空的臆测上），并制订出各种银货没有办法两讫时的应急措施。于是，就出现了这样的合同：



在论坛上轻率草拟的合同。

网络游戏ID交易合同

兹有某某某（卖方姓名以及身份证号码）出售网络游戏（网络游戏名称，所在区属，服务器缺一不可），角色名：（在游戏中显示的名称），内有装备：（写清楚主要的有价值的装备以及价值不高装备的粗略描述），尚且包含网络游戏运营商出售的点卡：（多少张，价值多少）。买方：（姓名以及身份证号码）。价格总计：（付给卖方的所有款项）。

某某某（卖方姓名以及身份证号码）承诺，当该网络游戏帐户在因为密码保护资料丢失密码的情况下，某某某完全负事后责任，无条件接受退款并且赔偿顾客损失。某某某承诺提供给城市代理的身份证，身份资料绝对真实。

某某某承诺，在买家因为自己单方面原因丢失密码的情况下，买家向控制中心提出书面申请，城市代理上门监督卖方取回网络游戏帐户的密码，并且交还买家。买方有权利书面申请取回密码保护资料。

买方在书面申请拿到密码保护而发生密码保护被修改的情况下，无法分辨是谁使用密码保护拿了密码，网贸www.jion.com.cn对该帐户的保护功能将仅仅局限于提供双方的身份资料，其余事项由双方自行磋商决定。

经手人：网贸www.jion.com.cn驻（城市名）代理：（代理姓名）

卖方盖章：

交易时间：

交易地点：（尽量在卖方的家中，要写详细地址）

附件：卖方身份证复印件一份。以及卖方身份详细记录一份，包括住址、家庭电话、工作单位、工作电话等，越详细越好。

此外，为了以防万一，Jion网还开具了这样的收据格式：

收据

今有网贸在线某某地城市代理某某某，代www.jion.com.cn收取某先生/小姐费用（金额）。该笔费用的用途是：……（如果代练业务……顾客给了一定装备……请写明）

收款人： 联系方式：

付款人： 联系方式：

日期

自然，它的法律效力，就同你在小馆子里吃饭没有索要到发票，结果拿到的那张油腻的手写小纸条，是一样的。

该死的……

荒唐吗？是的，会有很多人诚挚地觉得，他们从此可借这种方式得到物质生活上的改善；会有很多人用闪着光芒的眼睛凝视着你，恳请你同他们合作，一起携手创造一个规范而井井有条的市场环境。与此同时你却觉得事情很扯淡。

我一直不明白人们为什么寄那么多希望于这些虚无的事。也许下一次的服务器调整，所有人都能拿到凝霜、青骨卡和乔丹之石，那些花费纸钞的人多半只好发挥阿Q精神聊以自慰；也许外挂和私人服务器的结合，基本上就能免除升级和练功的痛楚，就

天上碑

游戏物品待价而贾。

好像中西医治疗某种顽疾那样，把代练和他们的客户统统根除；也许你过多地投入到角色扮演中，以至于造成恶性的心理暗示，连精神病医生都没有办法成功地让你相信自己并不是个姑娘……网络游戏什么都有：虚拟的货币，虚拟的角色，虚拟的经济，虚拟的社会；可又什么都没有，因为人们用真实的货币交易，对屏幕前的家伙饱以老拳更能解气，在游戏中污言秽语在现实中却是个失败的窝囊废。有时候你会纳闷这一经济利益最为丰厚的产业，究竟给我们带来了什么。

预兆很早之前就曾出现过，那是《模拟人生》仿佛克隆人那样惊诧了整个行业的时候。人们问自己也问别人，我们的生活是否会为虚拟所取代，现实的意义又何在？却没有一详细的答案。现在人们又在问自己也问别人，虚拟的一切是否又会为现实重新占领，申请新帐号的必要性又何在？

好吧，你将不再需要支付月费、不再为物品和装备烦恼，不再有一些在起名字上甚是欠缺想象力的朋友，不再为外挂和无耻的骗行化身正义的使者与和平的代言人。你的生命将变得一片灰色，你食无味、寝无时、坐勿倒，立勿起，你的人生没有了意义，你下载不了更新档，那么过不过日子也就无所谓……我们放弃这些人。

当事情发生时，请先不要找出对象加以责备。这种行为往往是逃避责任的一种伎俩。网络游戏并不存在任何罪过，它适应人的需要而存在。是我们自己创造出了弗兰肯斯坦，指责它是怪物并人人诛之的行为更加无耻。你并不能把自己从大群体中区分开来，无论你对它的意见是怎样的。大部分人需要网络游戏的慰藉，并不意味着就有人可跳脱这个群体责骂剩下的那多数派，来证明自己的正确性。

因此，上帝宽恕所有人。谁也无法提出有效的解决办法。这不是议论文，提出分析解决问题，然后天下太平。互相瞧不起的链子一环连着一环，你我都在上面。迫于武力上的压力我无法指着鼻子斥责那些虚度时光、素质低下、只知道玩《传奇》的网吧族；迫于文化上的权势他们则无法把简单的粗话和直截了当的暴力行径发表在《大众软件》上同我叫仗。我们都有罪。

既然如此，“罪”究竟是几条也就无所谓了。人们是很复杂的，他们没有那个一身鲜血的混蛋、冷静得让人忍不住想揍的凯文·史派西那样富有戏剧脸孔。惟利是图的商人并不矮胖，也不显而易见地搓着贪婪的手，然而他们不会关心社会问题是否会因为网络游戏而败坏，只在意同时在线人数的多少；贪得无厌的玩家并非就是上帝，他们自私地认为一切都应该围绕自己运转，包括开发商、运营商和《大众软件》；至于我，也完全不像你想象得那样公平、公正、公开，一篇文章对事实的影响很可能比黑上一通服务器大不了多少。相比之下，我们主观上认定的原罪，那些糟糕的、诱人的、腐蚀心灵的、优秀的、容易上瘾的、肮脏透顶的、社会现实道德问题严重的——网络游戏们，就好像羊羔一样无辜。

■本刊记者 Littlewing

新闻头条

CCTV5 esports

电子娱乐在中国渐入主流媒体视野

■本刊记者 鸦嘴兽


中央电视台体育节目中心主任马国力

日前记者获悉，央视第五套节目体育频道将于近期开播自行制作的有关电子娱乐的节目。据了解，这将是电子娱乐在中国发展近20年来，这种娱乐形式首次进入国家主流媒体的报道视野。为了让大家能进一步了解有关详情，我们在第一时间独家专访了中央电视台体育节目中心主任马国力先生（以下简称"马"）。

大众软件：首先我们想请您介绍一下中央电视台第五套节目准备开播的关于电子竞技节目的有关情况。

马：这个栏目叫做"电子竞技世界"（ESPORTS）。第一次开播时间是2003年4月5日，节目安排为每周六11点首播，周日14点半重播，每期55分钟。

大众软件：请问中央电视台为什么选择此时开播这个节目？

马：从今年4月起，大家会看到体育频道的节目有很大的变化。一个变化是对周六、周日的赛事转播进行整体包装，加大信息量；另一个变化是增加了互动性、参与性较强的娱乐性节目——一个叫"全明星猜想"，另外一个就是"电子竞技世界"。

大众软件：请您介绍一下这个节目的主要栏目内容和制作方针。

马："电子竞技世界"栏目是中央电视台体育频道独立开发，以15～25岁年轻人为主要收视对象，以体育类电子竞技游戏为主要节目内容的电视周播栏目。栏目将以资讯、言论、人物、赛事为主要切入点，及时捕捉国内外产业发展的最新动态，分析产业发展的现状和规律，展现业内精英的思想见地，组织国内国际范围的体育电子竞技赛事，以此在青少年中倡导健康积极的电子娱乐方式，促进中国电子竞技产业的发展。

大众软件：这个节目对于中央电视台来说属于尝试性的还是长期性的？

马：这一类型的节目其实我们已酝酿了很长时间，进行了充分论证。我们推出一个栏目当然希望它能得到观众的喜爱，具有长久的生命力。

大众软件：央视将采取哪些措施来推广这个节目？

马：首先我们要求一定要把栏目办成年轻人，特别是电子竞技爱好者喜爱的精品栏目；其次我们将联合国内一些有资源互补优势的实力机构，开展一些线下业务，比如组织高水平的体育电子竞技比赛，包括全国性的和国际性的。中央电视台自身就拥有雄厚的宣传推广平台，也希望能得到像《大众软件》这样的杂志给予多多帮助。

大众软件：我们愿意与央视共同促进电子娱乐产业在中国的发展。此外我们还想了解一下为什么选择第五套节目安排有关电子娱乐的内容？央视把它看作是体育的一种形式吗？

马：我们强调的更多的是电子竞技，也就是ESPORTS的概念。从体育来说，在运动场上，人们为了更高、更快、更强，在公平竞赛的游戏规则下，赢得万人景仰的胜利和荣誉。而在网络的世界里，尽管人们暂时还无法得到身体的锻炼，但与传统的益智类体育项目（如桥牌、象棋、围棋等）一样，能获得体育带给人们的最高乐趣。过去只有从观看运动场上的比赛才能感受的紧张、刺激，现在有了新的实现方式，更妙的是这种方式能带给他们更多的直接参与机会。而这种竞技一旦建立在一个共同喜爱的内容平台（如足球），并如真实体育一样具备公平、透明的规则体系之后，人们事实上已在以一种新的生活方式享受体育的真正乐趣——胜利与荣誉；理解体育的真正精神——共同参与、公平竞技、永无止境地追求超越。我们将把ESPORTS做为体育频道的一个长期品牌，进行节目制作和商务推广。

大众软件：感谢您接受我们的采访，我们期待这个节目获得成功。


新闻狙击

盛大、新浪就"传奇沙巴克城主大募集"发表声明

■本刊记者 Littlewing

盛大网络于近日发表声明，指出新浪乐谷公司策划并实施的"传奇沙巴克城主大募集"是有违于商业道德的游戏活动。同时盛大网络正告新浪乐谷公司，立即停止"传奇沙巴克城主大募集"等违反商业道德、破坏市场秩序、恶性竞争的行为。盛大网络将保留采取法律手段维护自己合法权益、追究新浪乐谷公司上述言行法律责任的权利。对于盛大网络公开指责新浪乐谷策划并实施的"传奇沙巴克城主大募集"等活动

“有违于商业道德”的说法，新浪网有关负责人也于近日作出澄清说明。新浪网解释称，“传奇沙巴克城主大募集活动”主要是针对《传奇》高级别玩家。由于是一次体验性的活动，只在单独开辟的专属服务器上展开，整个活动结束之后，服务器上所有玩家的数据都将清零（数据更新前5天会通知玩家），对原来的《天堂》老玩家并不构成影响。“盛大声明中所谓的违背道德、法律不知道从何谈起。”新浪认为，消费者有权多元选择，而且网络游戏并不是非A即B，而是有包容性的。“中国游戏产业处于整个价值链中间的被动位置。今天有超过70%的网络游戏的开发并不在中国大陆，而是在日本、韩国和中国台湾省。这是一个很大的潜在危机，当前围绕盛大的事件也证明，只有掌握游戏开发的核心技术，才能在市场价值链上处于有利位置。”新浪呼吁，游戏产业的领先厂商能携起手来，带动新进入这一产业的同仁成立行业联盟。“盛大作为网络游戏产业公认的行业领袖，如果能出面组织类似的行业联盟或协会，新浪网将给予最大的支持。”P

访谈

有线电视介入网络游戏运营

■本刊记者 Littlewing

3月20日，中广网举办了《破天一剑》媒体交流会。会后，本刊记者对中广网总裁王平（以下简称王）进行了专访。

大众软件：王总您好，很多读者对中广网并不熟悉，您能介绍一下中广网的情况吗？

王：中广网成立于1999年5月，公司定位于利用有线电视网开发网上增值业务，包括宽带内容集成及平台播放。3年来，中广网搭建了国内首家最大的宽带多媒体数据中心和400平米数字演播中心，建立了全球最大的华人宽带视频网站——中广网（www.CATV.net），自制及整合了5万小时精彩的视频节目，开设了11个频道31个栏目，每日更新量可达12小时。还与中国电信、中国联通等建立了紧密的合作关系。

大众软件：作为宽带内容提供商，与窄带网相比有什么优势（区别）？你们为用户提供了哪些方面内容？

王：作为宽带内容运营商，我们认识到宽带内容建设是公司发展成败安身立命之所在，能否赢利是内容运营成败的最终标准。与窄带网相比，最大的区别就是宽带内容是集文本、图像、视频、声频于一身的多媒体信息，内容服务具有交互性，完全具有数字化的特点。中广网作为国内宽带视频内容最丰富的大型宽带视频门户网站之一，集成了当今全球主流网络技术，结盟了众多国际知名媒体，吸纳特色内容，以音、视频为主要表现手法，为用户提供宽带视频点播及多播服务。

大众软件：时下的网络游戏市场《传奇》因合作纠纷正闹得沸沸扬扬，无论盛大和Actoz谁是谁非，对玩家带来的伤害都很深，中广网现在斥巨资推出《破天一剑》是否会受到其影响？

王：盛大公司确实铸就了中国网游史上一个传奇，但随着盛大公司和Actoz公司的商业纠纷不断升级，《传奇》将永远存在于网游历史和人们的传诵之中。《传奇》即使没有商业纠纷，其虚拟装备交易、外挂泛滥、后续开发也让玩家早就怨声载道，同时也给我们这些新运营商提了个醒，玩家不光需要过硬的产品，还要有高质量的服务。

与《传奇》相比，《破天一剑》最重要的一点就是它很适合中国的玩家，可以说就是为中国玩家量身打造的。《破天一剑》自1月3日公测以来，注册用户已达500多万，在线用户数量超过了4万人并仍呈迅速上升趋势。游戏将在4月中旬收费。P



《天骄》角逐POLO轿车活动追踪报道之五：决出10位提名玩家



3月22日下午，在北京长安公证处的监督下，欢乐时代公司在北京召开的首次玩家聚会上顺利抽出了10名《天骄》游戏代言人的提名玩家，这10名玩家是徐勇、江浩、禤健、吴蕾、栗庆、陈雅娅、王振东、陈勇、翁嘉伟、孔剑明。POLO的得主将从这10位玩家中产生。总计有200多位北京玩家参加了本次网聚，欢乐时代公司的GM将通过电话方式邀请分布在全国各地的这10位玩家来北京参加3月29日举办的决赛。

现在制作游戏贵得离谱。一谈起全球性的3A成功大作，那就是几百万上下。制作者们真的很难熬。

——最近手头有点吃紧的前牛蛙公司主创彼得·莫利纽克斯

当你获得了巨大的成功后，你可以去做两件事情：第一，迅速兑换成现金；第二，尝试再度辉煌。

——PYRO公司总裁Ignacio

我们这么做只是为了好玩。人们看不起电子游戏，而我用玩具钢琴和大提琴一样都能谱出曲来做音轨，叫所有人都没有话讲。

——克里斯·维瑞纳回答为什么要为《爱丽丝梦游魔境》重新配乐



游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

《苹果派》欲创中韩合作新思路


ZESTTURN韩方高层人员

3月中旬，本刊记者走访了中青旅创格科技有限公司，与该公司的合作伙伴、网络游戏《苹果派》的开发商韩国ZESTTURN娱乐公司的负责人进行了座谈。《苹果派》是该公司正式开发完成的第一款作品，游戏采用了偏重于富有人情味的Q版风格（其游戏名称也为突出这种印象），玩家对象年龄定位在15岁到20岁之间。该公司与中青旅方面的合作始于2002年9月的中韩游戏交流会，经过两个月的沟通谈判，于去年11月末正式签约，12月开始内测，今年1月开始公开外测，测试期间即推出了城战活动。该公司还特别表示将尽可能地使双方后续合作更加完善，而不会出现以前某些公司出现过的不愉快现象。目前该游戏已在中国和日本运营，并即将在泰国等地推出。

《仙剑奇侠传二》、《三国群英传Ⅳ》官方攻略联手出击




《仙剑奇侠传二》、《三国群英传Ⅳ》官方攻略《仙剑密卷》和《三国群英传Ⅳ资料设定》分别由软星科技（北京）有限公司和奥汀科技股份有限公司授权，北京寰宇之星软件有限公司制作完成。《仙剑密卷》和《三国群英传Ⅳ资料设定》定价均为29元，全国各大软件店均有售。

《剑侠情缘》音乐上电视

近日，改编自金庸名著《侠客行》的同名电视连续剧正在北京电视台二套节目的黄金时间热播。其片头曲、片尾曲分别采用金山公司西山居的武侠经典游戏系列《剑侠情缘》主题曲——《纵横江湖》、《天仙子》。《纵横江湖》、《天仙子》两首曲子由西山居首席音乐师罗晓音创作，国内音乐组合"彝人制造"和青年歌手谢雨欣主唱。

《魔幻森林》大型有奖试玩活动

北京大娃娃网络科技有限公司3月24日推出了大型有奖试玩活动——"《魔幻森林》十日游，千元现金天天有"。在本次活动中，在《魔幻森林》中奋战的玩家，将有机会获得总额为一万元的现金大奖！本次活动的细节和规则，都将刊登在《魔幻森林》的网页和论坛中，同时，在活动期间，每天凌晨12：00都会在《魔幻森林》的网站和论坛上公布前一天获奖玩家的最新信息。

《精灵》奏响魔灵出场序章

经过4个多月的奋战，众所周知的《精灵》外挂问题，基本上已被肃清，而魔灵版也在逐渐浮出水面。首先是《精灵》人口大普查，曾考虑删除部分废弃账号的想法目前已取消。其次为了保证精灵玩家更加稳定顺畅地进行游戏，网易公司将所有在广东的《精灵》服务器组全部搬迁至北京机房。为了有效节省资源，为即将推出的"魔灵"提供更好的服务器环境，搬迁新机房后还将进行服务器组的合并工作，将原来分散在28组服务器中的玩家合并到13组中。

LG杯《石器时代》天下第一武道大会拉开战幕

"LG杯《石器时代》天下第一武道大会"于近期拉开战幕。此次"武道大会"中，组委会为了让玩家能得到更多的游戏生活娱乐享受，放心地体验PK带来的刺激和震撼，决定在比赛期间对所有比赛服务器免费开放，让各位参赛选手尽情享受PK大赛带来的快乐。北京华义将通过即时公告随时发布本次PK大赛的最新消息。

《南侠展昭痞子龙》上市

由连邦软件代理发行的《南侠展昭痞子龙》于4月中旬和玩家见面。提到痞子龙，在我国台湾省的名气决不亚于韩国"流氓兔"。《南侠展昭痞子龙》是一款与众不同的武侠题材游戏。游戏中充满了笑料，周星驰式的幽默随处可见，游戏上手容易。适合各个年龄层次的玩家。

2003年北京数码汽车拉力锦标赛

为了扩大2003年全国汽车拉力锦标赛的影响力，普及汽车运动知识，全国汽车拉力锦标赛组委会于3月29至30日在北京海淀区举办了数码汽车拉力赛。本次比赛的游戏为《冠军拉力赛》（Rally Championship）。比赛所用赛道是游戏中的沃克斯豪尔·威尔士拉力赛SS1赛段。参赛选手分为3类：1.国际职业选手；2.资深记者；3.赛车高手和广大玩家。最后每个组有10名选手进入总决赛。

民盟推出《电子游戏与未成年人教育》专题调研

民盟北京市委继2001年制作《加强"网吧"的管理，为青少年健康与成长创造优良的社会文化环境》调研报告后，在2002年又进一步对《电子游戏与未成年人教育》这一课题进行了调研。今年，该调研成果作为北京市政协的党派提案转呈中共北京市委、市政府。本刊将在今年第10期"专题企划"栏目中结合这一调研报告推出专题报道。

欧美市场精品迭出，国内网游麻烦不断

■本刊记者 Littlewing

北京的4月还带有丝丝寒意，而欧美游戏市场却依然如火如荼。

再次跳票的《古墓丽影——暗黑天使》（Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness）即将浮出水面。虽然据Core Design的开发首脑史密斯说劳拉将会“更黑暗，更尖锐”，但显然玩家更关注的是新引擎下劳拉愈发精确流畅的动作和依然夸张的身材。不过这次设计师打算揉合些RPG元素进去，看来开发者也知道单纯的动作游戏已很难让徐娘半老的劳拉重放光彩了。从公布的画面来看，劳拉似乎使用了眼线和唇膏，确实显得比以前那张略带傻气的脸更加冷峻、坚毅、愤怒。至于玩家是不是认可，只有等4月22日游戏发布后才知道。



不知道大家是否还记得当初能用火箭把游戏中所有的场景炸烂的FPS：《红色派系》。现在它的续作《红色派系II》（Red Faction II）将再次证明独特的Geo-Mod引擎的威力。记得记者还是个作者的时候，第一次为《大众软件》写游戏赏析（现在叫“锋利的盾”）时写的就是这个《红色派系》。那时经常在国外的服务器上与国外玩家结伴游玩，其乐无穷。除了满目疮痍的游戏场景，这款游戏留给记者印象最深的也许就是联网时流畅的速度了。

另一款令人期待的作品莫过于Black Isle Studios的《狮心皇》（Lionheart: Legacy of the Crusader）。恐怕提起Black Isle Studios，大多数人只记得“被遗忘的国度”和不知是第三版还是第二版的AD&D规则。据说这款号称“辐射幻想版”的游戏将采用Fallout I 和 II 采用的“SPECIAL”规则系统，而游戏的故事则发生在人类最具幻想和创造力的文艺复兴时代。对于“SPECIAL”规则系统记者也知之甚少，但想想你可以在游戏中遇到达·芬奇或威廉·莎士比亚，这就足够令人兴奋了。

与精品迭出的国外市场相比，国内单机游戏在潮涌而来的网络游戏中则是难觅踪影，这些从韩国倾销而来的商业化网游在国内厂商眼中炙手可热。除了游戏厂商，门户网站、宽带运营商，甚至传统行业的厂商也纷纷加入这一行列，希图在这本已不剩下什么的蛋糕上分一块去。盛大不愧是“传奇”的缔造者，在竞争激烈的网络游戏市场，盛大的知名度依然如日中天。当然这并不仅仅是因为服务或者代理产品的质量。近日盛大与新浪网又有可能因“传奇沙巴克城主大募集”一事对簿公堂。看来国内的网络游戏用户已难有水分可挤，随着盛大与韩国代理商矛盾的激化，《传奇》的庞大用户群是否会成为众多网络游戏运营商争夺的肥肉呢？唯一能让人兴奋的网络游戏新闻莫过于《魔兽世界》的归属了。虽然Bill访华之后尚未确定《魔兽世界》花落谁家，但与Blizzard合作时间最长的奥美显然是最有力的竞争者，若能拿到《魔兽世界》的代理权也属意料之中。基于魔兽系列与Blizzard在玩家中的巨大号召力，或许它将不再像EQ一样叫好不叫座。

对于其它网络游戏，记者无意浪费唇舌。若你想了解最新网络游戏的信息，请参阅本刊其它栏目。

2003年05月游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	出品公司	游戏类型	容量(CD)	价格(元)
第三波						
4月	樱花大战3	中	SEGA	战略养成	6	69
4月	樱花大战3珍藏版	中	SEGA	战略养成	未定	169
4月	新隋唐演义降价版	中	成都斯普	策略	2	29
4月	赵云传I+纵横天下	中	第三波	ARPG	7	49
4月	魔法门IX（中文版）+攻略	中	3DO	RPG	3	29
5月	英雄无敌IV+资料片+攻略	中	3DO	策略	3	49
新天地						
5月	圣书外典——亚雷克篇	中	Stack Software	卡片冒险	2	49
5月	圣书外典——白银篇	中	Stack Software	卡片冒险	3	69
5月	Beach Life	中	EIDOS	经营模拟	待定	待定
5月	Praetorians	待定	EIDOS	即时战略	待定	待定
天人互动						
4月	魔剑	中	En-Tranz	网络游戏		测试
5月	黑客帝国	中	shiny	第三人称动作	7	待定
5月	秘密潜入II——隐秘行动	中	Codemasters	第一人称射击	待定	49
EA						
5月	NBA Live2003	英	EA Sports	运动	1	待定
5月	战地1942	中	DICE	第一人称射击	待定	待定
5月	模拟人生——人生无限	中	Maxis	模拟经营	1	待定
5月	荣誉勋章——奇袭先锋	中	2015	第一人称射击	1	待定
5月	公元1503	中	SunFlowers	策略	2	待定
5月	战地1942：罗马之路	中	DICE	第一人称射击	1	待定
5月	印第安那·琼斯与皇陵	待定	LucasArts	动作冒险	1	待定
5月	模拟人生——超级明星	中	Maxis	模拟经营	1	待定
5月	F1职业挑战赛	英	EA Sports	运动	1	待定
育碧						
4月23日	幽灵行动黄金版	待定	Ubi Soft	第一人称射击	3	69
4月23日	无尽的任务	中	SOE	网络游戏	1	
4月23日	圣战群英传II	中	Strategy First	策略	1	49
4月底	鬼武者	中	Capcom	动作	4	69
4月底	鬼武者 豪华版	中	Capcom	动作	4	148
4月底	大师高尔夫典藏版	英	MS	体育	1	49
4月底	微软飞行模拟	英	MS	模拟	1	49
4月底	疯狂城市飙车	英	MS	竞速	1	49
4月底	疯狂弹珠台	英	MS	桌面	1	49
4月底	微软战斗飞行模拟	待定	MS	模拟	1	49
4月底	彩虹六号之盾牌行动	英	Ubi Soft	第一人称射击	待定	69
4月底	帝国时代黄金版	待定	MS	即时战略	2	49
4月底	星际游骑兵	待定	MS	动作	1	49
4月底	黑色豪门	英	Ubi Soft	冒险	1	49
4月底	魔域帝国——雪狼传说	英	Ubi Soft	即时战略	1	49
5月	创世纪战III 第二部（暂）	中	Softmax	角色扮演	4	69
5月	名城飞车	英	Ubi Soft	竞速	待定	待定
5月	雷曼3	英	Ubi Sof	动作	待定	49

*产品上市时间为预计时间。如果与实际上市时间不符，请以实际时间为准。

美伊战争话题火红，众玩家用计算机进行不流血战争

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

美伊终于开打，台湾省各媒体每天都大量报导最新战况，除了战地记者传回来的消息及外电最新画面之外，许多电视台还请来专家学者为观众们作国际形势及战术的分析，并且解说一些常见的作战术语和武器装备等。战争的话题正火，而在游戏卖场中特别询问战争、战略、射击、间谍相关类型游戏的玩家也开始多了起来，例如以美国最精锐的陆军反恐作战特遣队三角洲部队为题材的《三角洲特种部队》（Delta Force）系列游戏即为一例。

在此为什么要特别举出《三角洲特种部队》系列游戏当作例子呢？主要是因为美国这次出兵的首



要目标是伊拉克总统萨达姆。但想捉到萨达姆可不容易，为此，美国已派出三角洲部队取得萨达姆的DNA样本，以便在找到尸体时能进行比对确认身份。虽然该系列游戏目前还不可能把美伊战争的情节做进去，但仍有不少玩家想亲身感受一下三角洲部队执行任务的情形；而且改编自小说、电影在3月下旬上市的《三角洲特种部队——黑鹰计划》，就是以1993年美军派出三角洲部队及游骑兵特遣队前往索马里执行逮捕军事强人艾迪德的秘密任务为主。虽然有学者担心像这类根据史实改编的游戏，有可能会让时下青少年对事实产生错误的认知，或是有辱其它国家的尊严，不过模拟历史的游戏何其多，像中国的“三国”都不知被改编成多少个版本的游戏了，大家还是以平常心去看待它吧！

在网络游戏部分，大宇资讯不久前曾传出系统部有一名化名妙抡的员工，因为要追查《轩辕剑Online》的员工盗卖列管虚拟宝物事件，而取得



调阅其他玩家资料的权限。不过这位妙抡不仅向部分玩家炫耀他可看到别人的资料，还私下取得了管理员的能增加移动力的两双靴子，进而用加速靴子四处和其他玩家赛跑。在网站上看到玩家们不满的帖子后，大宇已查明此事，除了将妙抡革职以儆效尤之外，也更改了公司规定以加强管理。诸如此类由游戏公司员工盗卖或盗用虚拟宝物的行为，显然是严重影响了游戏的公平原则，公司方面若不能很快做出处理，很容易引发众怒。不过最近发生的另一起事件，虽然也和偷盗装备、宝物有关，但却有着完全不同的命运。在《龙族》的游戏设定里，本来就有盗贼这种职业，而盗贼的特殊技能就是行窃。当盗贼修炼成妙手空空之后，就能窃取其他玩家放在角色身上的武器及装备；由于虚拟宝物仍属个人财产，偷窃的设定就常导致玩家之间有纠纷产生。最后，游戏公司决定更改游戏内地图的设定，让盗贼不能在各国领土内行窃，而在中立地区行窃时也不会增加NK值，以解决这个令人头痛的问题。

另外，最近两周在台湾省的媒体上也出现了几篇关于电玩的研究报导。其中一篇来自美国，认为操作简单的动作游戏在短时间内能帮助人舒解压力。其实验是让受测者一只手放在冰水里而另一只手玩游戏，结果发现受测者对冰水的忍耐极限，会比两手都放在冰水里要增长许多。专家解释此现象是因为玩游戏能转移人的注意力，所以能达到短期忘却或减轻痛苦的效果，他们计划让住院的病童玩电玩以减少镇痛剂的用量。

不过，日本大学森昭雄教授的研究报告却有截然不同的结果。他以自行研发的机器及软件分析年轻玩家的脑部，结果发现在玩电玩一至两小时后，九成玩家的脑波会受到严重影响，而这些受测的电玩族青年没有时间感、记忆衰退。除此之外，医界也公认长时间打电玩会导致肌肉酸痛、眼睛疲劳，严重者甚至会得肌腱炎或腕道症候群等，还可能引发光敏感性癫痫症。虽然目前台湾省玩家因受到声光刺激而引发癫痫症的案例并不很多，但在网吧里太久体力不胜负荷而导致其它生理上疾病（即所谓网吧症候群）的案例则陆续出现。

根据以上所述可知，若直接用二分法来判定电玩到底是“好”或“不好”都易失之偏颇——电玩有点像是双刃剑，如果能有计划有节制地去玩，那么它就可能达到舒压的效果并有助于增进人际关系，或是依游戏内容的设计而提升个人判断、反应的能力；反之，若选择了不当的产品或过度沉迷，则可能使价值观扭曲或赔上自己的健康。毕竟，玩家们的身体愈好精力愈充沛，才愈能长长久久地玩下去以展现他们的消费能力。现在台湾省已有一些网游业者，会让游戏管理员不定时地通过游戏对话框来提醒大家不要一直盯在屏幕前面，应该有适度的休息。P

2048：XBOX的加密码有2048位，而一群人称新计划的电脑爱好者组织，打算用上千台电脑列举出该密码。该行动预计将在几年之后才能得出结果。

38.6%：索尼已支配了整个日本电视游戏市场。PS2占市场38.6%的份额就很能说明问题，相对地，NGC和XBOX在这一市场里分别只有4.52%和1%。

3 441：在亚利桑那的坦装尔开设了新的游戏设计学位课程，每学期只有三门课，而一学期则要缴纳3 441美元的学费。

数码GAME

■策划 本刊编辑部

网络游戏的新纪元

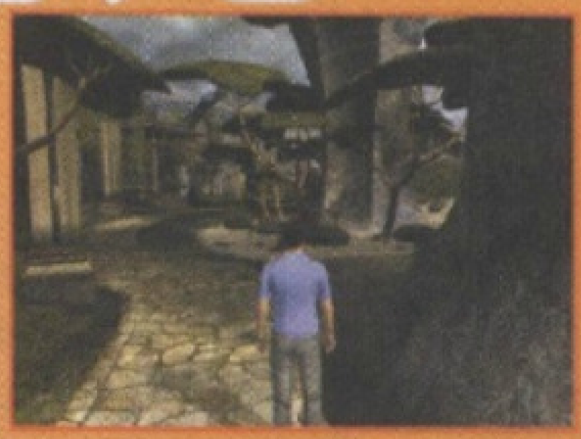
第三代网游大作要览

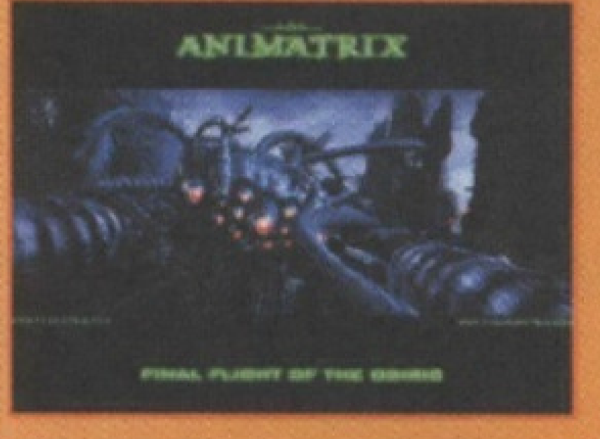
假如不算上BBS和电子邮件通讯，你在电脑上第一次遇到由另外一个活人操纵的对象应该是在MUD当中。MUD，很多人将它称为泥巴，大部分人都是从学校机房中开始接触到那由花花绿绿文字组成的游戏世界，叙述动人的充满武侠小说风味的冒险体验，让大多数从未感受过真人互动的玩家不由地陷入痴迷，《侠客行Ⅱ》、《西游记》、《风云》是这段时期最好的回忆。泥巴带来了第一次的网游概念，但过分专业的游戏命令控制很容易将人挡在门外，于是在1999年，一款在文字命令基础上配以简易图形接口的《笑傲江湖——精忠报国》出现，不久随着大量文笔优美、充满武侠味道的同名游戏小说出现，《笑傲江湖——精忠报国》成为中国玩家对于文字MUD最深刻的印象。人们丰富的想象力补充了这种网络游戏前身的技术不足，繁复的指令也在无穷的幻想中变得可爱起来，直到事情有了本质的进展。

《笑傲江湖——精忠报国》号称图形网游，但究其本质不过是在文字MUD的基础上配以简明易懂的图形控制窗口、背景及音乐，因此真正的图形网游还得从《网络创世纪》(UO)开始。虽然《网络创世纪》不是第一款把MUD图形化的游戏，但通过它，人们发现智能化的在线游戏远比单调的刷屏要更有意思。直白的叙述成为抽象的表现，但却从感性的隐喻转化成理性的认知。从此人们知道使用简单的指令就能把一些原本看起来十分虚幻的事情变成像素点、坐标、执行程序和源代码来执行，从整体拆解成不可见的命令，而这些只存在于意识中的命令又反馈出最为真实的世界。

但可惜的是，由于架站程序的复杂，绝大多数玩家尽管拥有游戏光盘，但最多只是以虚拟单机方式进入过这个著名的幻想世界，所幸不久之后的2000年，华彩的《万王之王》出现了。作为第一款真正意义上的中文图形网游，《万王之王》正式拉开了图形网游时代的序幕，自此之后的网游不再以文字描述来展示虚拟的游戏世界，而是制作出真实的人物场景。随着游戏图形越做越精美，图形网游也越来越深得人心——尽管它是2D的。

直到现在，Voodoo卡第一次让人们惊艳已经是很久以前的事了，可在网络游戏中实现3D却一直使大家难以置信。小小的一根电话线，单薄的一个调制解调器，怎么能承载三维那样的高技术？对于中国玩家来说，《笑傲江湖网络版》无疑是他们所见识过的第一款3D网游，尽管3D的效果实在有些粗制滥造，尽管游戏的感觉来得始终不如《石器时代》、《千年》、《龙族》等游戏好，但它真的第一次让3D画面出现在了网络游戏中，而这之前绝大多数人根本无法想象极占资源的3D图形数据怎么能在普通电话线里传输。但事实就是事实，这也让这款游戏一时间成为新的网游热点，不久之后，来自韩国的，技术更为精湛、图像更为华丽的《精灵》、《奇迹》等网游纷纷出现，3D图形网游时代全面开始。













事实告诉我们，三维网络游戏是又一次的飞跃，当然，这不会是最后一次。

从技术上讲，基本可以将网游分为这样三代：从文字MUD到图文并茂的2D网游，再到画面精美、视角乱转的全3D大型多人在线游戏。当然，其中如韩国一些“3D”网游大作，在此我们只将它们归为2D的升级档，相当于2.5版吧。同时，随着网游技术的不断发展，网游类型也逐渐走向多样化，从线上角色扮演独占天下，到线上益智、线上模拟经营、线上第一人称射击、线上回合制策略类游戏等，层出不穷，百花齐放。

而今天我们在这里所推荐的几款游戏则是第三代网络游戏的突出代表，不但在游戏性和技术上的飞跃使它们不同于以往作品，越来越强调社会性也成为新一代网游关注的焦点。像近日开始公测的《魔剑》(Shadowbane)在这方面就表现得非常明显，玩家在这里将体验到一个完全和现实社会一般无二的拟真世界。不过，对《魔剑》我们在此前已经多次做过相关报道，因此在本专题中我们将向大家介绍另外几款将于今年下半年到2004年上市的大作。从它们的表现来看，我们是否可以认为，网络游戏的新纪元已经来临了呢？



无尽的任务 II EverQuest II

游戏类型：3D大型多人在线游戏
制作公司：索尼在线娱乐
发行公司：索尼在线娱乐
预计上市日期：2003年11月14日

■江苏 小方

你大叫："谁有被点化的金条？"而另一边，人们则离体（EQ中的一种对话方式）回应："100PP求购巨黄蜂兵蜂粉。"

《无尽的任务》（EQ）是目前世界上最为流行的网络游戏之一，事实上和它的开发时间相比，它所受到的关注似乎并不相称。一般而言，生命周期只有两三年的游戏不可能持续如此长的时间，还能为人们所热衷的。但事实却是，即便画面技术已经落后，《无尽的任务》依然使人们无比狂热。

它真的那样完美吗？当然不是。人们有很多抱怨，地图不够明晰、雷达没有效果、任务说明简单、物品异能模糊……《无尽的任务》在这样那样的地方饱受微词。我们为什么不能拥有更漂亮的外观？我们为什么不能完成更困难的任务？我们为什么不能学习更多的交易技能？我们为什么不能得到一个令人满意的经济模型？他们一边废寝忘食，一边通红着眼睛在游戏里恶狠狠地质疑。

也就是说，为一款网络游戏开发续集不再名不正言不顺。和那些肤浅的韩国网络游戏不同，《无尽的任务》一直所标榜的就是极大的自由度和广泛的游戏定义。你可以添加无数资料片，进行没完没了的更新，但绝对不能制作《无尽的任务 II》，因为那样无疑否定了《无尽的任务》的存在基础。

然而另一方面，我们似乎又可以为了《无尽的任务 II》而抛弃前作，这真的没有什么不对。新的游戏中更新了技能系统，在本质上它们和原先的技能并没有太大区别，但在使用上却有着关键性的不同。职业的专属技能强调了各不同人物之间的区别所在，你可以按照技能的提升来影响角色实质上的职业，也就是说，战士和战士之间将会有很大的不同。技工的增设就很能说明技能至上的游戏方针：这一新的职业将专注在各交易技能和游戏经济系统的形成上，他的存在将决定整个游戏在不进行拼杀时的运作。



是的，正如游戏一贯强调的那样，自由性依然是它最大的特色，甚至包括战斗。新的战斗系统也被重新设计，施法和团队配合变得更注重战略性，经过改良的任务系统也会是对玩家的挑战。人物所经历的事件，其痕迹将会遗留在游戏中，成为《无尽的任务 II》的一部分而存在。你和NPC之间的互动将更加广泛，亲自引导事件的发展将不再是遥远的假想。多语言系统依然保留，你就算历经了游戏的一切，还依然会有这样那样的语法课好学。



当然，《无尽的任务 II》不会偏离那个我们所熟悉的，最高在线人数多达10万的世界有多远。故事依然发生在诺拉斯，只不过时间转移到了定命之年，《无尽的任务》的未来。自由港、比佛伦依旧在，当然，还少不了奎诺斯（试着把它的英文反过来拼写看看Qeynos）。你将要在这片充满想象力的土地上拥有自己的物业、除了马匹之外驾驶船只和其他的代步工具，按照制作人员的说法，他们希望能够建立一个社会，一个由交流构筑起来的群体，一个无论在实质上还是在视觉效果上都比从前更为卓越的宇宙——这也是制作一款续作的必然，你将如愿以偿地得到出色的画面、精细的材质、用来展示游戏是如何华美的性感女性角色——通常是人类魔法师，穿着飘逸的蓝色袍子，一头金发……所有这些都会叫人发出难以形容的赞叹。







星球大战——星系

游戏类型：3D 大型多人在线游戏
制作公司：SONY Online Entertainment
发行公司：LucasArts
预计上市日期：2003 年 4 月

Star Wars: Galaxies

■天津 狼

自从第一次卢卡斯把《星球大战》呈现在电影银幕上，这个充满了幻想与未来科技的星战世界就成为全世界科幻爱好者共同的梦想。但《星球大战》电影出了 N 集，《星球大战》的同名电脑、电视游戏玩了 N 款，大家也未能真正找到进入星战世界的投入感，我们总是作为一位观众或是一个体验者走入星战，难道成为星战一员的梦想就这样难以实现吗？《星球大战——星系》（以下简称《星系》）的出现将改变这一切。

从《无尽的任务》走入"星系"的世界

为了创作出真正能让人体验到互动与参与感的星战游戏，卢卡斯公司将网络游戏作为《星系》的定位，并专门找到曾因《无尽的任务》（EQ）而大红大紫的SONY Online 公司负责游戏的开发制作。

本作采用 SONY Online 开发的全新 3D 引擎进行打造，除去我们已经在EQ中体验过的陆上冒险外，最大的不同之处在于增加了太空战斗的功能和陆地驾驶的乐趣，因此这款游戏更像是把之前有关星战主题的各类游戏进行了一次大杂烩，你既可以在不同的星球上问路找人做任务，也可以加入星战世界不同的阵营中去进行帝国保卫战，或是为了共和国的名誉去不断征服。由于引擎功能的强大，在不同的场景和控制模式下，玩家感觉到的都将是专业的设计，不会因为游戏是以角色扮演为主而使太空战斗或拿着激光剑互相砍杀的场面有所缩水。

自由扮演八大种族的 30 余种职业

游戏力图让每一个星战爱好者都能在游戏中找到自己的定位，因此游戏中所提供的八大种族 30 余种职业几乎涵盖了在《星球大战》电影中出现过的所有角色分类。当然电影中已为人所熟知的人物，如黑勋爵等是无法扮演的，他们只是作为NPC出现，与任务的展开和完成密切相关，当然他们不会被玩家杀死。游戏设计者力图使整个游戏保持平衡，因此大家只能以叛军、走私犯、赏金猎人，或是绝地武士的初级者身份走入游戏。

《星系》中，战斗并不是唯一的内容。玩家可以在游戏中学会很多的社交技能，包括跳舞、作曲和服装设计，同时由于星战的背景，玩家也不会只呆在一个星球上。游戏中已经公布的九大星球，每个都提供了15公里



× 15 公里的场景地图，如果想在星战世界中旅行，走遍这九大星球将会花去你很多时间哦。游戏中还提供了种类丰富的交通工具供你选择，不过需要一定的费用，因此如果想在游戏中实现你的某种美好梦想，还得认真地工作赚钱才行。

战争，而不仅是战斗

很多人玩网络游戏都不可避免地期待或寻找一种战斗的刺激感。《星系》中存在着多方势力，你可以选择加入一方敌视另一方，或一方也不加入而保持中立，不同的选择将会让你在其后的冒险中有着不同的体验。为了营造出星战中曾经出现的壮观场面，游戏中的战斗往往还有着数量庞大的机器人部队和太空战舰加入，当然你不能去驾驶它们，但可以体会到它们帮忙打仗的好处，也正由于这样的特性，整个游戏虽然定位于 MMORPG，但内容却已包括了模拟驾驶、动作和角色扮演，三者融合在一个游戏中，但同时也保持着各自应有的要素和风貌。

战争包括许多方面，玩家在战斗之余还可以进行开采和买卖工作，游戏中的经济系统完全由玩家一手控制，通过市场，玩家可以像在电影中一样交易各种商品，同时囤积各种商品，让货价飞涨。游戏设计者宣称，他们尽可能地构造一个完整健全的世界，然后交由玩家去管理控制，游戏 GM 只是进行公平维护和问题处理。

从目前公布的资料来看，《星球大战——星系》将在 PC、PS2、XBOX 平台上同时推出，看来又一波《星球大战》的热潮将在网络时空中开始了。



天堂Ⅱ

游戏类型：3D大型多人在线游戏
制作公司：NCsoft
发行公司：NCsoft
上市日期：2003年6月

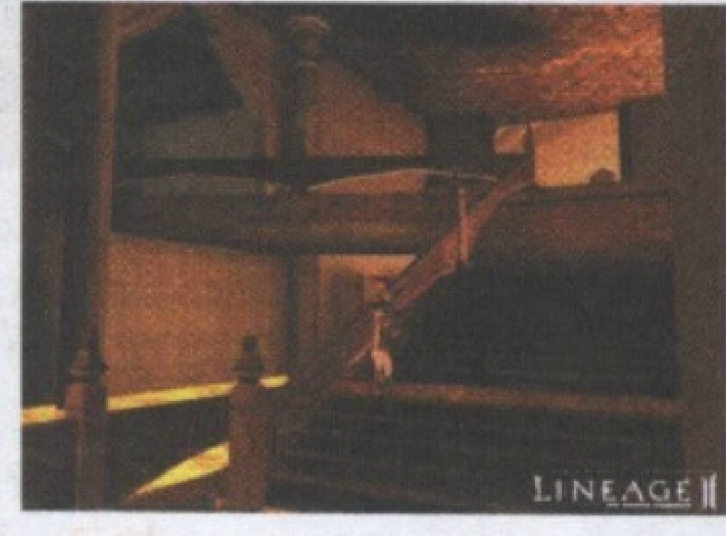
Lineage Ⅱ

■云南 酷狼



如果说《传奇》创造了中国网游市场的神话，那么《天堂》则创造了韩国网游市场的神话，其制作运营公司NCsoft也因此一举成名，变为国际大牌游戏公司不说，其后更引得《网络创世纪》(UO)开发组原班人马投入旗下，魅力之强，让人咋舌。NCsoft因《天堂》而起，《天堂Ⅱ》自然也就成为人们关心的话题。

与时下主流的网游一样，《天堂Ⅱ》也将采用3D图形技术进行制作，但不同于以往韩国3D网游引擎技术全为自主开发的设计，《天堂Ⅱ》将采用大名鼎鼎的Unreal(虚幻)改良版引擎进行开发。众所周知，Unreal引擎曾多次被用来开发第一人称射击游戏，这次却转而为角色扮演游戏服务，而且为了改变《天堂》中故事剧情与地图场景都是由小及大、逐渐被探索出来的设计，《天堂Ⅱ》修改了Unreal引擎中以“分块”方式载入地图的设计，改用“无边缝”技术进行地图的一次性载入。这样玩家一旦进入游戏，除去那些尚未开放的地图场景外，游戏世界中的全部地点都可任意前往，并且不需要进行数据载入。当然由于《天堂Ⅱ》中包括从战场、城堡到地下迷宫等在内的极其庞大的地图，因此运行游戏的最低配置被限定在PⅢ 800、256MB内存、GeForce2显示卡，如果低于这个配置，玩家将无法运行游戏，同时原先只需要56k Modem就可连线的设定也将被宽带所替代。





除去“无边缝”载入技术外，人物角色将具有即时换装功能，武器装备与道具的更换将即时在游戏画面上呈现出来，由于真实物理效果引擎和天气系统的加入，游戏中会出现真实的气候变化。游戏中以第三人称视角控制为主，提供拉近拉远的360°缩放控制，同时由于Unreal引擎的功效，玩家也可以选择第一人称视角进行游戏，两种视角模式在游戏中是可以切换的。

《天堂Ⅱ》虽然作为《天堂》的续作出现，但《天堂Ⅱ》并不是一个接班者，因此《天堂Ⅱ》的推出不会影响到《天堂》的后续更新和运营，NCsoft专门划分出2个项目组来负责这两款游戏，因此《天堂Ⅱ》将是一款独立的游戏，它来源于《天堂》，但它并不替代《天堂》，玩家既可以选择继续玩《天堂》，也可以转为从《天堂Ⅱ》中开始自己的冒险。需要强调的是，两者之间的数据无法互通。









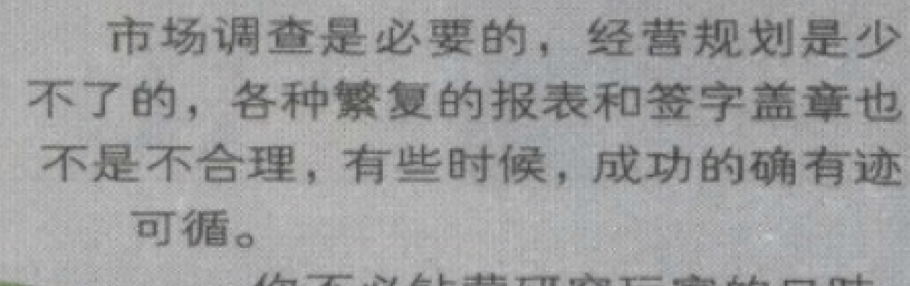


黑客帝国Online

游戏类型：3D大型多人在线游戏
制作公司：Monolith Productions & EON Entertainment
发行公司：华纳兄弟娱乐
预计上市日期：2004年末

Matrix Online

■北京 流浪



市场调查是必要的，经营规划是少不了的，各种繁复的报表和签字盖章也不是不合理，有些时候，成功的确有迹可循。

你不必钻营研究玩家的口味，用不着迎合他们的心理，只要给他们最酷的就行了。华纳兄弟娱乐很明白这一点，所以他们创造了风衣和墨镜的又一股潮流，虽然这种潮流最初是由吴宇森赋予其生命，而后又由《英雄本色》(Max Payne)带入高潮的。无论《黑客帝国》是不是适合制作成游戏，它总会有人光顾，因此也必然被搬上电脑屏幕。

问题在于，要以什么形式呈现在玩家面前。单机作品方面，它很有可能无法同韵味十足的《英雄本色》相比拼。或者，大型多人在线角色扮演游戏是一个不错的选择，因为在当初《英雄本色》大受欢迎的时候，那些玩家们最大的呼声就是，为什么这个游戏没有多人对战功能。

好了，现在你可以随心所欲弯着腰肢躲子弹了，华纳兄弟娱乐将联合巨石制片(Monolith Productions)以及EON娱乐(EON Entertainment)一同制作《黑客帝国》的网络版。你将扮演的不再是尼奥、孟菲斯，或任何一个由游戏制作商捏造出来的人物。现在这里将有无数个救世主，每个人都选择了红色的药丸，都能穿透机器人追踪者的身体，用袁和平指教出来的身法打斗。由于巨石制片以往的经历，它显然将会用自己再熟悉不过的技术——LithTech来开发这款流行化的作品。假如你熟悉《无人永生》和《异形对战铁血战士》，那么就应该对游戏有个大概了解。所不同的是，LithTech并非一个只是用来开发第一人称射击游戏的引擎，它的Discovery系统可以针对各种不同的游戏类型进行改良，并且使用内建的设计工具，这将十分适合大型多人在线角色扮演游戏。



另一方面，电影原创人安迪·沃卓斯基和拉里·沃卓斯基，以及制片人约尔·斯里佛也将参与游戏的制作。是的，EON娱乐并不你想象的那样是一家游戏制作公司，就是它用无穷的想象力和对流行的敏锐洞察创造了《黑客帝国》，甚至是目前的这种《黑客帝国》风潮。在游戏制作人员表中出现这些名字，多多少少都是对作品原创性的保证。



神秘岛网络版

游戏类型：3D大型多人在线游戏
制作公司：青色世界(Cyan World)
发行公司：育碧软件
预计上市日期：2003年末

Uru: Online Ages Beyond MYST

■晶合实验室 古留根尾

网络游戏的兴起，也许是目前行业里最叫人兴奋的事情了。因为除了开发商能够为饥渴的公众再次提供作品以外，年轻市场的激烈竞争也为运转不息的经济模型带来了生机。当发行商意识到网络游戏无穷的潜在收益之后，相继投入这一市场，自然也就是顺理成章的事。

但只有一家开发商似乎并不那么急切。Cyan以其《神秘岛》所塑造的诡谲、充满想象力的形象而著称。但现在，他们正在想办法让神秘岛变得不再那么闭塞。要实现这一目的并不容易，毕竟《神秘岛》和所有其他具备成为网络游戏条件的成名大作，诸如《创世纪》一类不同。身为一款冒险游戏，《神秘岛》不适合目前网络游戏赖以生存的公式。

也许没有人物属性你或许还能接受，然而没有升级的概念、没有金钱、没有所谓的战斗，甚至连竞争成分都很淡薄的网络游戏，你是否又能想象它的面貌呢？这就是Cyan的目标之一。他们希望创造一个"没有限制的神秘岛"，惊喜和丰富构成的"点滴"将是这款游戏的主题。





就好像电视网提供给用户的那种有偿服务那样，《神秘岛网络版》希望你在其中进行探索和交流。每隔一段时间，就会有新的事物更新到游戏上，让玩家寻找和发现。你不用担心升级、战斗、经验和死亡，甚至也不会出现成百玩家齐聚一处的场面，有时人们只是想和几个朋友一起到感兴趣的地方冒个险，而这也就是游戏的目的。





和经验丰富的玩家料想的一样，“书”和“年代”依然是《神秘岛》的冒险主题。据说游戏发售后，每个月都会有一个新的年代添加进来，它们的人口将远比传统网络游戏的要稀少，甚至有时只为你和你的朋友们私人存在。每个玩家都有自己的年代，收藏旅行中的物品，记录你和朋友的作为，同时它也作为连接到其他年代的“书”而存在。各种城市则作为无数年代之间的中转站，人们将借着书的力量，在描写出神秘岛的同时，也建筑着一条通向神秘岛的冒险和解谜之路。



魔兽世界

World of Warcraft

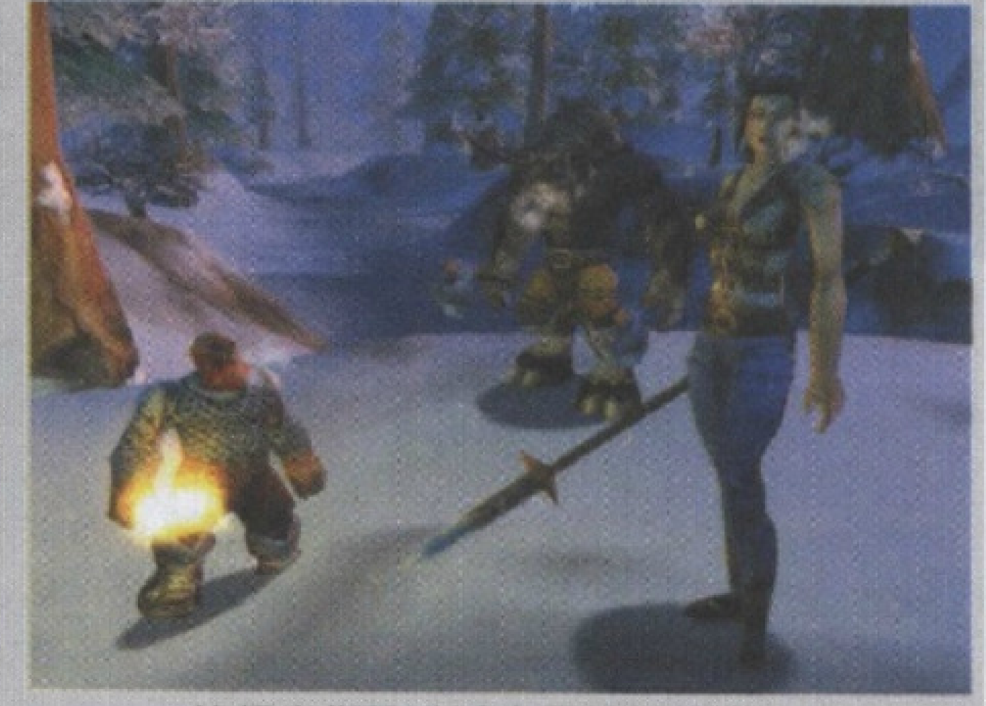
游戏类型：3D 大型多人在线游戏
制作公司：暴雪娱乐
发行公司：暴雪娱乐
预计上市日期：2004 年第一季度

■北京 林擒

对于暴雪来说，这并不是市场战略在时间上的失策。自从《魔兽争霸Ⅲ》的制作接近尾声以来，关于《魔兽世界》的传闻就遍布业内，这个原本来自夭折的冒险游戏的概念，如今被扩大化。在《魔兽争霸Ⅲ》及其资料片问世之后，或许只要两三年时间，暴雪就可以坐享其成，看着自己的股票飞速上涨，就好像《星际争霸》占主导地位的那段时间一样。但是，紧张的竞争关系又迫使他们必须尽快在网络游戏方面开拓自己的地盘，而在这一点上，却根本没有时间让他们像做单机游戏那样有充足的准备。

尽管如此，比尔·罗伯还是对作品看好。这位刚刚访问中国的笑嘻嘻的胖子认为，《魔兽世界》并不像人们认为的和《命令与征服——叛逆者》一样是一款衍生游戏，专门用来满足那些想知道更多细节的贪婪玩家——《魔兽世界》在游戏细节的刻画上的确十分突出。“我们的愿望是让人们用自己的眼睛观察阿兹洛斯大陆，而不是从纷乱的战斗、资源的疯狂采集和掐着时间计算兵种制造时间中来认识它。”

很显然，你将以另外一种视角来重新面对以往熟悉以及不熟悉的一切。在这款网络游戏中，交流和互动的成分将成为被强调的重点，也许它不会像《无尽的任务》(EQ)那样拥有名目繁多的交易技能，但游戏注重的大部分要点都在英雄的扮演而不是成为一个普通士兵上。因为在原先的设计中，制作组希望每个玩家的角色都看起来像是身经百战、以一当百的豪杰人物，犹如有名有姓的希腊英雄那样。人们不会对某个兽人伐木工感兴趣，因此你看到的将是矮人战士、牛头人蛮子和兽人剑客。这只是目前我们所知玩家能扮演的3个角色，当然在后期，他们还将加入人类法师、精灵弓箭手以及一些互通的种族职业，比如最为经典的人类战士或者精灵法师什么的。



旅行者们跋涉过白雪皑皑的森林。

人称的变换还带来另一个棘手的问题。在以往的“魔兽”系列中，卡通风格永远是游戏一直保持的主要特点之一，无论战争多么惨烈，无论情节多么动人，从一开始单纯的兽人和人类之争，到最后邪恶的燃烧军团入侵，你在画面上看到的永远都是三头身大手大脚的卡通造型。但在网络游戏，尤其是不得不用精美的画面形成竞争力的《魔兽世界》中，这种讨巧的做法是否还能奏效，开发者不大吃得准。他们最后使用了折衷的办法：从外型上看，人类的步兵依然是正常的七头身，但在细节部分则做了漫画式夸张，依然是大手和大脚，依然是一目了然的肢体语言。

虽然作为暴雪，其本身的品牌就足以成为保证，但依然有很多人对《魔兽世界》表示担忧。首先暴雪没有制作网络游戏的经验，他们在游戏系统上要么产生另一番超于常人的成就，要么就犯下不可原谅的错误。毕竟这不像《暗黑破坏神》，它是允许几百几千人进行交流和沟通的大型网络游戏，而不是一个新建游戏只允许8个人进入的小型局域网对战。最常见的预言就是《魔兽世界》很有可能变成一款画面精美、三维建模的《暗黑破坏神》，只不过允许进入的人多了一点而已。或许这样的忧虑并非没有道理，不过我们大概也能想象到最后的结果：要么，我们能在明年初赶上一款风靡全球的网络游戏；要么我们就只能瞠目结舌地看着大刀阔斧的暴雪横心枪毙《魔兽世界》……

兴隆的旅馆。



两名人类战士和一名兽人战士并肩而立。



准备战斗。



■《仙剑奇侠传叁》主企划 王世颖


华丽的战斗场面。

动人诗句和优美音乐营造出的古典和浪漫使《仙剑奇侠传》深入人心，在这些方面，“仙三”也不甘落后，不仅继承了一代中诗曲的韵味，更有自己独特的文化内涵。中国传统文人最喜欢在文章里做一些文字游戏，像藏头诗、谜语、文字暗喻等……在“仙三”里也是暗藏机峰，现在且听我一一道来！

“仙三”中所有重要人物的名字都跟植物相关，而且大多数都是有药用作用的植物，这样是不是很有趣呢？这一点雷同于《仙剑客栈》，在《仙剑客栈》中，NPC人物的名字全部都是食物。至于为什么是植物，那不过是因为植物有各自的体态与功用，而古人也多用植物喻人喻物，以植物作为人名，能够体现人物的个性，也能够暗喻人物的命运……好了，闲话少说，书归正传！

花气袭人

女主角雪见，出身武林世家唐门，自然姓唐，雪见这个名字当时在开发团队中争议比较大，因为有些人觉得它有东洋味，其实雪见是种常见的中药材，有清热、解毒的功效，配合擅长用毒的唐门，是不是很有意思？雪见草是种分布很广泛的草本植物，摇曳的枝条顶端生着细细小小的穗状花序，很符合我们人物“外表坚强，内心柔弱”的性格设定。

雪见草的全株都覆盖着一层细小绒毛。根据这个特点，女主角雪见的服饰就以裘皮饰边作为装饰，而裙子则分为内外两层，外层为稍厚的布质地罩裙，很短，内层是纱制半透明褶皱中裙，这种设计也是参考了雪见草花穗基部被叶片包裹的样子，看起来很像某些昆虫的内外翅。那种半透明若隐若现的质感表现，是“仙三”引擎在贴图方面着重强化的功能之一。雪见的巨大头饰看起来有清代宫廷的风格，其实我们参考的是当时蜀地女子的一种流行装扮，至于雪见为什么会偏好那样的发型，那可是女生内心的小秘密，大家仔细看剧情就会发现哦！

第二女主角龙葵，是一位具有双重性格的女孩。设计她的个性我们可是下了很大功夫，为了把握好双重性格的表现，我们甚至查阅了大量医学资料，令两种性格的产生和特点都真实可信。龙葵和雪见作用相似，这也代表她们对景天的爱是同样的。对应龙葵的公主身份，用“龙”字再合适不过！龙葵这种植物在有些地区可作为蔬菜，也可作为花卉，开小小白白的花，结黑紫色珍珠一样的果实，那种楚楚动人的感觉，和人物本身的性格一般无二。

龙葵的人物设计先于名字出现，因此和名字关联不大，鲜红色和水蓝色两种对比分明的颜色衬托龙葵两种截然相反的个性，上半身的衣服参考春秋时代的服饰，采取了对襟低胸的样式，而下半身将裙子截成很短，两侧还开有高叉，长长的水袖既飘逸又温柔。因为整体露出度非常高，为避免走光，内衣也进行了精心设计，至于有哪些精心设计，大家认真玩就会发现了，一定不会让大家失望。

紫萱是苗人，一开始就选定紫色作为主打色，这样比较有西南少数民族的风味，但名字却很费了一番周折。最早给她的名字是“紫菀”，那是北方常见的一种草花，小小的类似蒲公英的样子，浅紫色，每到春天风一吹过，到处都是，很柔婉的感觉。但“菀”字比较生僻，而且“紫菀”还是一种导弹的名字（谁那么讨厌啊？给武器起这种名字！），所以再三权衡，讨论过“紫堇、紫芝、紫珠”等名字后，最终选定了“紫萱”。“萱”是百合科的花卉，也是中国水墨画常见的题材，现实中萱花一般都是桔黄色或橙红色，并没有紫色的，所以“紫萱”也颇有独一无二的味道。“萱”作为中药，有清利

景天

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年暑期
编辑期待度	♥♥♥♥

雪见

湿热、凉血解毒的功效（你现在有没有发现，其实3位女主角名字对应的植物都有解毒功效）。"萱"可以作为蔬菜食用，就是常见的黄花菜啦！没想到吧？"萱"在古代还有两个别称，一个叫"忘忧"，另一个叫"宜男"，相传妇人怀孕时佩戴萱草花就会生男孩子。这些都是既古典又温柔的名字，而我们要塑造的，也是一个既古典又温柔的完美女性呢！

紫萱是苗族的紫衣美女，衣服为不对称设计，在裹身的同时强调悬垂性。手臂上的蛇纹身代表她具有某种特别的身份，而特别设计的护腕和护踝又烘托出江湖儿女的洒脱。

作为第四女主角，花楹名字的确定很费一番周折，个子娇小又可以兽化的她令我第一个想到的植物是"兔儿伞"，那是一种有着很不相称的硕大叶片的小草，看起来就像背后隐藏了什么故事，可是……总不能让女孩子叫这样的名字把？不然叫"花楹"，有种小动物般惊疑不定的感觉也比较合适，但是"楹"（与"忍"同音）这个字恐怕多数人会念成葱吧？花葱？还葱花咧！还是不行！最终……我们选定了花楹，这是一种木本植物，形态上虽有些不合，但是这种蓝色花有着羞怯和不敢轻易相信的神态，和花楹的眼神非常一致。

由于花楹是仙兽，变成人有翅膀，光是翅膀的设计我们就做了好几稿，开始是蜻蜓翅膀，再来是蜜蜂翅膀，最后定案为6个花瓣状的翅膀，犹如开放在背后的一朵花。身材和服装方面也做了多次更改，开始时是娇小而瘦弱，有孤苦无依的感觉，和剧情有些不符。后来改成现在这样圆润可爱的样子，那种天真的感觉不仅符合人物个性，也和兽化状态十分相似。我们开发团队中所有女孩子都对这种天真可爱的设计爱不释手，她们甚至建议公司制作"花楹"的玩偶供大家收藏呢。

花楹

景色凝碧

"仙三"的头号男主角，名字叫"景天"，景天是植物中的一个科——景天科，其中的"红景天"可以入药，有滋补强身功效。也有一部分品种可以作为观赏植物栽培，是很常见的植物，有平民化感觉。虽然是草本，但茎杆直立，叶片健壮，一副生机勃勃的样子，和主角的身份性格十分协调，而"天"这个字也昭示出他原本来自天上，前生是天神的意思。

因为景天科植物叶片一般浓绿肥厚，因此景天这个角色的服装颜色以绿色系的橄榄色和卡其色为主，因为出身的关系，选择了棉布质地和便于活动的设计。配上少量铜钱主题的金属装饰作为点缀，更强调出他贪小便宜的性格。

第二男主角是蜀山弟子徐长卿，这个名字最有意思了，不要怀疑，"徐长卿"这3个字就是一个植物的名字，有趣吧？看这3个字，脑海中就会跳出一个英姿飒爽的剑侠，满面风尘地从故事中走来。入药的话，"徐长卿"有镇静止痛、祛湿解毒的作用（又是解毒，看来仙三已经百毒不侵了）。另外，这种植物外表虽然很纤细柔美，表面上看来缺乏大侠的感觉，但从其药效上来看，内在的刚强也不容忽视，这种"刚柔并济"才是真正的侠者风范！

龙葵

紫萱

魔尊重楼，这个名字是唯一一致通过没有异议的，因为重楼这个名字感觉又威严又酷，和魔尊实在太相称了（注意这里"重"读音与"崇"同音，而不是"众"哦）。重楼也是百合科的植物，所以会喜欢上同样是百合科的紫萱一点也不奇怪。重楼也是分布很广泛的一种药材，叶片轮生如一朵绿色花朵，样子十分独特，在北方山地常常可以见到。但重楼的美术设定可是更改最多，直到最后才确定的，因为这个人物实在太有个性了，比较难以把握。好在"仙三"的项目负责人张孝全总监是DOMO美术出身，他披挂上阵，自然所向披靡。

神将飞蓬，是景天前世前世……的前世。飞蓬是一种很常见的菊科野草，很普通，大家可能都见过，也不是什么药材，而是对农作物有害的杂草。宋诗有云："漫托鹍弦传恨意，云鬟日夕似飞蓬。"那种相思之苦，和我们剧情的基调很般配。

龙阳，是景天的前世，姜国太子，龙葵的哥哥，倒不是什么植物，因为龙字开头的植物实在太少了，总不能叫龙胆吧？既然妹妹叫"葵"，那么哥哥叫"阳"，没有什么不合适的吧？而且……熟悉历史的人可能已经想到龙阳君了，但我保证他们不是一个人哦！因为龙阳、龙葵生活的年代要比龙阳君早。至于为什么不换一个雅顺的名字，嘿嘿……那是我的恶趣味嘛！

落木萧萧

蜀山五长老：清微、幽玄、苍古、净明、和阳的名字来自于有关宋瓷四品的说法：清冷、幽玄、苍古、孤绝，因为"孤绝"不适合做人名被我拿掉了，另外补上两个意境和韵律都很符合的名字。游戏中唐门所有男性的名字都是《周易》的卦名，辈分大的用上传的卦名，小的用下传的，其他NPC的名字则多数沿用了主角的传统，使用植物作为名字，但也没有强求一致，免得痕迹太重，反而不美。

游戏中所有店铺的名字，有一些也是有来历的，比如古城镇的药铺名字叫"千两大黄"，大黄是一种中药材，有泻热通肠、凉血解毒、逐瘀通经的功效，用来作药铺的名字再合适不过，前面冠以"千两"二字，显得又大气又权威。还有鬼界的药铺"王不留行"，这是一种活血通经、利尿通淋的中药，可看字面的意思，很有些"十步杀一人，千里不留行"的豪气呢！

在游戏中，类似的东东还有很多，大家玩的时候一定要张大眼睛看仔细，会发现很多很有趣，甚至是有点变态的东西哦！如果错过了就再玩一遍，很不错的建议吧！

下期预告——幕后黑手之章，一直暗藏在幕后的Boss就要登场了！P



长卿



暴雪首次访问中国报道续篇——

Bill Roper谈魔兽世界

■本刊记者 鸦嘴兽（根据UGO访谈编译整理）

就像他来的时候那样，在仅仅不到24小时之后，暴雪公司副总裁Bill Roper先生便带着对上海、对中国游戏圈一些支离破碎的印象以及那些莫名奇妙的礼品匆匆离开了上海。尽管在这个短暂过程中出现在他面前的那些殷勤笑脸可能早已在他的记忆中烟消云散，但是，经由他的演示，《魔兽世界》(World of Warcraft)却牢牢抓住了我们的心。作为"暴雪之道"的一部分，听Bill Roper谈谈他对《魔兽世界》的看法，一定会使你对网络游戏的开发和运营产生一些不同的认识。

"对于《魔兽世界》来说，我们也试图吸引更多的人进入这个游戏。人们最常谈论的话题就是目前在同一时间内究竟能运行多少款大型多人游戏，似乎喜欢玩这类游戏的人就那么多。所有人谈的都是'我们怎么才能从EQ那里偷过一些玩家来'、'我们怎么才能从Dark Age那里偷过一些玩家来'、'我们怎么才能从UO那里偷过一些玩家来'等诸如此类的话。情况不应该是这样的，我的想法是：如果这些游戏的玩家中一些人想跑过来玩我们的游戏，那当然好啦，但是另一方面，我们怎样才能让那些不玩网络游戏的大多数人开始来玩网络游戏呢？甚至对于单机游戏来说，我们也更希望让更多不玩游戏的人来玩，而不仅是试图把所有的玩家都吸引过来。遗憾的是，直到目前，不玩游戏的人仍然比玩游戏的人要多得多。因此，我认为我们真正应该关注的事情之一就是我们怎样才能让自己的游戏更能吸引那些喜欢游戏，但是因为大型多人游戏如此难于上手而从来没有玩过的人。"

"另一方面，我们希望能够在短时间内就让人们继续下去并且获得一些有意义的游戏体验。目前，我在Dark Age这款游戏中有一个50级的人物。这时，当我想进入游戏之前就不得不坐下来想一两个钟头，因为在这个级别上我在那个游戏里已经没什么可做的了。我想，游戏确实就是这样构建的，这并没有什么不对。但我觉得《魔兽世界》应该走一条不同的路，在那里即使你已经是一个最高等级的玩家，也能找到对你的角色来说有意义的事情来做。我们希望把游戏做得不仅对那些所谓的'骨灰级'网游玩家，也就是那些每天持续玩6个、8个甚至是12个小时游戏的玩家来说是一种有趣的体验，而且对那些只用午休时间上来玩玩的人也有意义。这些人常说：'喂，每天晚上我只能玩一两个小时，但是我不希望感觉像是被别人遗忘在灰尘里，我希望我在游戏里的角色也能跟得上大家的步调。'在这方面我们已经有了很多好主意。"

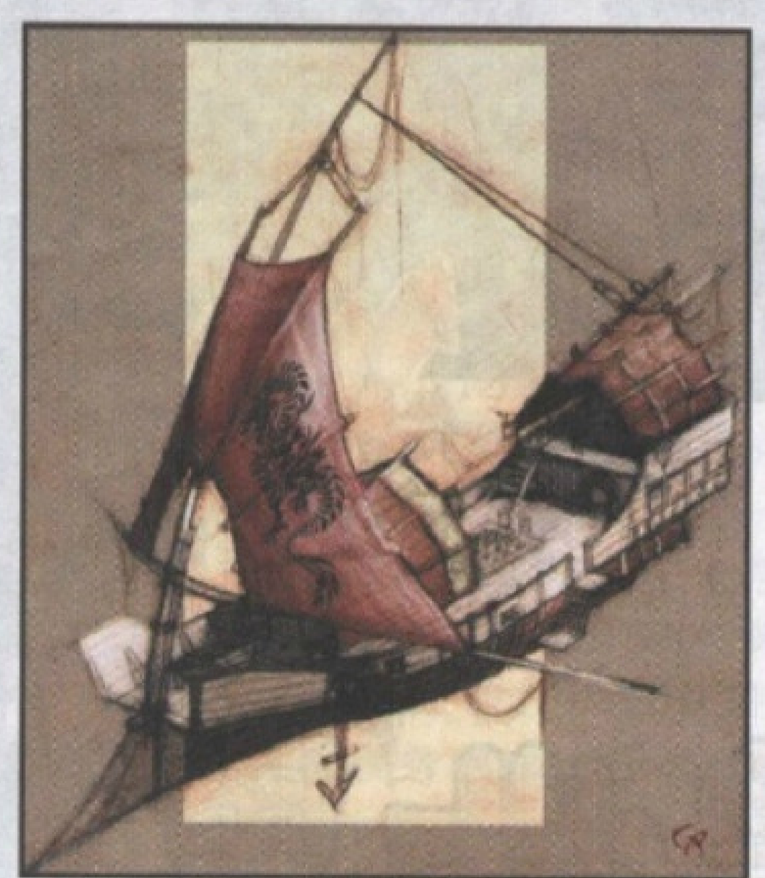
"游戏的画面当然也是很重要的因素。同《魔兽争霸Ⅲ》一样，《魔兽世界》也拥有独特的视野。《魔兽争霸Ⅲ》看起来同我们所知道的所有其他即时战略游戏都不一样，包括最近上市的一些游戏。同样，《魔兽世界》也会与其他的MMOGs有明显不同，我们喜欢这样。我们喜欢《魔兽世界》那看起来像故事书的画面，我们认为那有助于让人们把它分辨出来。如果你看过很多游戏的截图，经常有这样的情况发生：不一会，这些画面就开始混杂在一块了，你再也分不清谁是谁了。我们不希望在我们的产品上也出现同样的状况。我们希望人们一看到我们的画面就说'啊，这就是那个游戏！'，我们要让他们一眼就能够认出它来。我认为独特的画面和明亮的色彩会使游戏变得更加有趣，更容易让人们接受。"

"我认为为了服务于高等级的玩家，游戏一定要设计一些能够挑战他们的东西。在这方面，我们希望能发现一些与以往不同的方法。

霜巨魔和牛头人的魔法大战。


假如我站着不动可能就没人会注意到我。


呵呵，恐怖的追逐开始了！


航速飞快的精灵巡洋舰


沼泽粘怪


鳞鱼怪

举个例子，在Dark Age这款游戏里，你可以参加‘国战’，这是与练级很不同的一种体验。这也是我那个50级角色目前在游戏里所参加的几乎是唯一的活动。问题在于玩家可以不做游戏设计的很多事情，但你必须找到让他们不得不做的某种东西。我知道《魔剑》并不重视练级，但你仍然要提升你角色的等级。必须有一种体系驱动你持续数百个小时的游戏。就算你达到了某种极限，再也无法提升等级，也必须有其他的体系来取代练级。这种体系必须和练级具有同样的乐趣和强制性，而且至少能够同样消耗时间。”

“我们正在设法避免机械的、不断重复的游戏方式，这是MMOGs所共有的一种可怕的现象。如果游戏的全部概念都建筑在这种不断重复之上时，事情就会变成这样：我知道每天都在做些什么，上班时，我在机械地练功升级；然后回到家里，我仍然在游戏里机械地重复着。因此我们希望能找到某种有趣的方式，当然，我认为为那些不再需要机械重复的人们设计某种强制性体系确实是一个很大的挑战。我们在《魔兽世界》里还是会保留类似于等级这样的设计，归根结底，《魔兽世界》是一款RPG，这已成为RPG的某种标准。” P

附：本刊关于Bill Roper个人情况以及暴雪公司的采访实录

大众软件： 请问暴雪公司是否了解中国的版权状况？

Bill Roper： 对于中国的版权保护情况我个人并不了解，但是公司有相应的法务部门，他们对这个问题非常重视，正在研究。

大众软件： 作为暴雪公司的高级管理者，您自己每天能抽出多少时间来玩游戏呢？

Bill Roper： 我现在每天玩游戏的时间肯定比自己期望的短，但还是比夫人要求的时间长，没办法（笑）。好在她也是个喜欢玩游戏的人，因此如果能找到两个人都喜欢的游戏，我们就会一起很疯狂地玩。在公司里面，每天中午的午休时间大家都会很开心地一起连网玩游戏。

大众软件： 请问您是怎样步入游戏行业的？

Bill Roper： 一开始我是因为给《魔兽争霸》配音而来到暴雪公司，后来发现自己很喜欢游戏这个行业，因此便开始学习有关游戏制作的技能。但我本人没有从事过技术工作，也不会编程。我的长处应该是在于突出的创造力和组织协调能力吧。

大众软件： 我们从来没有看到过暴雪公司创造利润的具体数字，能否请您介绍一下？

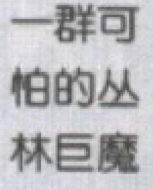
Bill Roper： 你知道作为Vivendi公司的子公司，我们无权透露暴雪的财务状况。但我可以告诉你，在2002年，暴雪是Vivendi旗下赢利最多的子公司。

大众软件： 从暴雪研发产品的表现来看，公司似乎不是特别注重商业方面的考虑，例如你们经常“跳票”，而且总是3年才推出一款产品。

Bill Roper： 作为商业公司，我们当然很重视赢利能力，不过公司更注意产品品质。幸运的是我们能够让这两者保持相互促进的关系——品质良好的产品保证了我们的赢利能力，同时也让我们有基础开发出更好的产品。

大众软件： 我们知道您曾经学习过声乐，不知道您现在个人的音乐事业进展如何？

Bill Roper：（笑）除了游戏之外，我最喜欢的就是音乐。这次在活动现场我听到了很好的乐队演出，我个人很希望在上海能见识一些乐队，不过恐怕他们不会给我这个机会。



一群可怕的丛林巨魔


《魔兽世界》特效一览。


荒地三矮人。


天哪！瞧那爪子！



征天风舞传——三国志异

■游侠创作室 神之影

相信大家肯定对去年的《风色幻想2》记忆犹新，第一次开发角色扮演游戏的弘煜科技以失败而草草收场，但弘煜科技并没有因为一次失败而停止转型，仍旧坚持走角色扮演的道路，《征天风舞传——三国志异》就是转型后的第二款角色扮演游戏。

虽说游戏讲述的是三国历史，但从游戏标题里的“志异”可以看出，游戏还是充满了神话色彩。东汉末年，朝廷腐败加上天灾连年造成民不聊生，张角领衔的黄巾军乘机起义，上演了著名的“黄巾之变”，这一变动也惊动了一些鬼怪，它们到处找心怀怨气的人附身，这样可以躲避从上古时代就一直追猎它们的御门一族。有志之士纷纷揭竿而起，也间接造成了日后群雄割据的局面，后来董卓率西凉军杀入洛阳，将皇宫内的所有宦官都杀尽，并废灵帝改立献帝，挟天子以令诸侯。而这一连串的事件究竟是什么人在背后操纵？为何张角会有异于常人的特殊异能？吕布的勇猛过人真是与生俱来的吗？最后御门一族是否消灭了那些鬼怪？这些虽然有些事件无中生有，不过所有的谜底都将在游戏中一一揭晓。

《征天风舞传——三国志异》放弃了《风色幻想2》的回合制战斗模式，采用近来角色扮演比较流行的半即时模式，这种模式要靠玩家的眼明手快，在敌人出招前抢得先机。如果你觉得自己的手脚比较迟缓，那可以借助游戏的时间系统让时间停下来，然后再慢慢考虑是攻击、防守还是补血。另外，游戏引入了战棋固有的五行属性，它的出现使战斗丰富了不少，你必须在战斗中了解对方的属性才能够更快地结束战斗。为了使必杀技施展时能表现出更惊人的效果，游戏还将延用弘煜科技特有的广角运镜分屏战斗系统，也就是当主角们使用必杀技时，画面会随着主角的位置移动而有所改变。这个系统的加入，将让玩家体验到主角的一般攻击跟必杀技在视觉效果上的显著不同。

游戏的主要人物中没有了我们所熟悉的三国人物，他们只能充当配角，变成了提供情报的NPC。主要人物都是虚构的，比如男主角雪傲天，是以刀剑之技名闻天下的御技门门主之子，对于刀剑的造诣可说已达登峰造极之境；女主角秋暮雨，出生于以灸炎之术闻名天下的医药世家，她和雪傲天从水火不容到彼此相爱的中原之旅可以说是典型的爱情范例。另外，游戏还将出现与他俩有密切关系的剑精瑟音和御射门御主弓羿，一个是秋暮雨的好姐妹，一个是雪傲天不共戴天的仇人。







游戏类型	角色扮演
制作公司	弘煜科技
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年4月
编辑期待度	

从画面上来看，的确和《风色幻想2》有异曲同工之处，至于操作系统则要玩家亲自鉴定了。



G.I. COMBAT

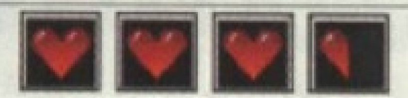
闪电登陆诺曼底——兄弟连

■北京 爱大米的老鼠







游戏类型	3D即时战略
制作公司	Freedom Games
发行公司	正普科技
上市日期	2003年4月
编辑期待度	

同样的题材、同样的事件，不知道还会被多少人、多少次翻唱……

又是二战，又是抢滩，又是这玩家们再熟悉不过的法国诺曼底奥马哈海滩，各个电影、游戏的厂家死死攥着这棵摇钱树，用各种方法、从各个角度来演绎这场战斗。商人当然不笨，他们知道玩家的心理，再好的电影看过多少遍都会腻，要保住这棵摇钱树，当然要做些改变，或加些更加引人的要素才能让大家产生兴趣。于是《闪电登陆诺曼底——兄弟连》就这样诞生了。

为了更好地表现出战场的激烈程度、战斗中的战略变化及残酷的突发事件，游戏以3D即时战略的模式来表现。当然，游戏也会像当前的一些即时战略游戏一样，摒弃了繁复的建筑、招兵等环节。游戏里可以选择扮演同盟国或轴心国来进行战斗。游戏开始前会出现一个战斗单位配置菜单，左右两边分别是候选部队和本次战斗的部队，下面会有一个命令点数来供分配，这些点数可以购买到本次战斗中需要的各种单位，根据所选难度，所获得的分配点数也不同。游戏中提供的战斗单位都是根据当时的真实情况来提供的，包括火焰喷射兵、重步兵及各种坦克和战车。各个兵种在游戏中的使用策略不同，在战争中的搭配也不相同，如何利用各个兵种的优势进行搭配是这款游戏的一个亮点。

游戏拥有全3D的庞大场景，《兄弟连》中最具有特点的就是观察战场的视角。战斗开始前会进行部队位置部署，根据游戏开始前所获取的敌人情报进行有针对性的部署，往往会得到更大的回报。游戏中还提供有限的火力支援，包括火炮、空袭、炮舰射击，利用好这些火力支援将会在战斗中起到非常大的作用，这些还要用心去体会。

游戏中的战斗单位——士兵以组为单位，而坦克以个体为单位。在激烈的战斗中，你不能控制个体士兵的行为，但可以控制一个小队的整体行为，对此推荐使用俯视视角来操作，这样看得远且清晰。坦克以个体为单位，最好用水平视角来操作，更可感觉到坦克在当时的巨大威力。游戏画面表现得非常细致，由于游戏视角灵活，更可看到任意单位的任何动作，甚至射出去的子弹和炮弹的轨迹、烟幕弹所制造的烟雾都在游戏中细致地表现出来。

游戏AI表现得也非常出色。士兵以组为单位，每组有一个指挥官，在控制画面中有每个士兵的具体信息，包括个人所带的弹药量、士气和力量等。控制画面中还有整个大队的整体信息，在战斗中可迅速了解到宏观的队伍情况，也可了解到某位士兵的个人情况。

指挥官的指挥可以遍及广阔的区域，并影响附近范围内受指挥士兵的士气，这种范围也就是军官的“指挥半径”。一名军官的智力水平越高，他的指挥半径也就越大。在战斗中，士兵的士气可能会随着他的经历而变动，因敌人的攻击而损失领导者或损失战友都会削弱士兵的战意，当这些发生时，士兵可能会变得压抑、涣散、溃退甚至会投降。当你的士兵开始溃退时，你需要派一个指挥官前去挽回他们的斗志并将他们带回到战斗中来。使用指挥官指挥以及控制部队的士气将是你在《兄弟连》战场中所面对的最重要事情。

游戏中的任务分为三大类：普通任务、行动和战役。战役由多场普通任务组成，但会有曲折的剧情，战役并不像行动那样是直线发展的，它由一场战斗的输赢来决定其发展方向，因此，你每次玩可能都会得到不同的结果。在战役中，各个在战斗中存活下的单位会在战斗后相应升级。游戏中附带了任务编辑器，可编辑你心目中理想的战役。

即时战略游戏自然少不了连线功能，由于战场的庞大，可能会对游戏的进程有很大影响，不知玩家会不会花上半天时间来进行一场激烈的战斗。



试玩手记

■晶合实验室 Littlewing

随着《樱花大战1》和《樱花大战2》被移植到PC，并被国内公司汉化引入，浪漫的樱花风暴在短短一两年间席卷全国。今年，“樱花”系列的第三代作品由第三波公司汉化，即将呈现在PC玩家面前。截至本刊发稿时止，其汉化进度已经完成近半，前不久记者专程前往第三波公司，对已经汉化的部分进行了试玩。

初进游戏，首先映入眼帘的是精心制作的片头动画。与前作不同，3代的主题曲是欧式风格的《在御旗下》，激昂的音乐声中，5位女主角在香奈儿剧院进行舞蹈演出的画面与她们驾驶机甲的英姿穿插出现，从《红磨坊》般灯红酒绿、歌舞升平的花花世界到硝烟弥漫的战场，精彩的动画效果令人目眩神驰。

游戏的情节从主人公大神一郎乘坐火车来到巴黎开始，和2代不同的是，制作者在3代中强调了动画的比重，利用动画和CG穿插的手法来铺陈情节的发展。3代的剧情发生在“完美之城”巴黎，游戏中的场景大多依照巴黎的真实景色绘制而成，香榭丽舍大街、埃菲尔铁塔、赛纳河、凯旋门都将作为游戏的场景出现。到了夜晚，整个巴黎更加喧嚣沸腾，在《樱花大战3》美工的卓越表现下，这座浪漫之都生动地呈现在玩家面前。这次陪伴大神的将是5位新女主角：活泼开朗但有些粗枝大叶的修女艾丽卡、高傲好胜的贵族后裔古妮西露、无家可归的马戏团演员哥古妮可、曾被判重罪但桀骜不驯的罗贝莉卡以及清秀端庄的日本女孩北大路花火。你将要和她们一起与妄图摧毁巴黎和平的黑暗势力斗争，完成这段充满激情的留学之旅。当然，真宫寺樱、爱丽丝的Fans们也无须担心不能在3代中看到她们的甜美笑容，因为2代的各位女主角也将通过通讯设备与你联络，甚至跑到巴黎来探望你（由于汉化尚未最终完成，文中提及的人物姓名可能与游戏上市时有细微差异）。本次美工依然是由漫画界鬼才、著名大师藤岛康介担纲，女主角的人物形象可谓灵动传神，但在人物的性格上，你不难从中找出2代的影子——同样年纪幼小就远离父母的哥古妮可和爱丽斯、同是名门之后的织姬和古妮西露、温柔善良的北大路花火和真宫寺樱等，难怪藤岛康介在介绍3代时说：“创作的点子当时都想光啦！这次连5个人都画不出来。”不过最终5位姑娘的形象还是活灵活现地展现在我们眼前，虽然与以往的主角有相似之处，但相信这并不会影响玩家对巴黎新花组的热爱。

《樱花大战》最为人称道的自然就是细腻感人的剧情，而这一优秀的传统在3代继续得以发扬。仅在记者试玩的第一章中，出场的人物之间就显现出复





俏皮可爱的艾丽卡。



夜色中的巴黎灯红酒绿。


酷似“红磨坊”的歌舞片场面。

游戏类型	模拟战斗+恋爱养成
制作公司	世嘉公司
发行公司	第三波
系统配置要求	PⅢ 866、内存128MB、Win98/2000/Me/XP、显卡GeForce2以上
编辑推荐度	(4个手形图标)


连续砍杀的爽快感无以伦比。



台词精彩绝伦。



大神在回忆原来的伙伴。

杂的关系，也为后面的章节埋下了伏笔，玩起来令人兴趣盎然。同时《樱花大战》系列独有的Lips系统也继续在3代中发扬光大，包括由复杂事件触发的复合Lips、通过力度调整的力回馈Lips以及要完成某个完整任务（比如第一章的制作布丁）必须经历的阶段式Lips，体现了设计者在细节上的匠心独运。

按照《樱花大战》系列的惯例，每个章节之中都会有一段时间让玩家在各个场景中自由行走以触发一些隐藏剧情，而3代的这一部分则完全用华丽的3D效果来表现。色彩斑斓的游戏场景很好地烘托出游戏轻松愉快的气氛，然而由于游戏本身卡通风格的限制，虽然设计者宣称户外场景是按照法国的街道进行绘制的，但过于明亮的色彩和卡通化的建筑却无法表现出巴黎深沉浓郁的文化底蕴和富丽堂皇的贵族气质，这不得不说是美中不足。

《樱花大战》系列唯一让玩家觉得意犹未尽的恐怕就是战斗了。之前就曾听到很多玩家反映《樱花大战1》和《樱花大战2》的战斗过于简单，即使每场战斗都不损伤一个队员而拿到全优的评价也并非难事。这一点在3代中是否有所改变呢？在完成了第一章的剧情部分之后，记者进入了游戏的第一场战斗……《樱花大战3》的第一战发生在气势磅礴的凯旋门下。战斗中的游戏场景可谓无可挑剔，伫立在阳光中的凯旋门巍峨挺拔，上面精美的浮雕清晰可见。而战斗画面也完全用3D表现，全新的机甲光泽自然、动作流畅，令人赏心悦目。虽然同为战棋类的回合制战斗，3代的战斗方式比之2代有了巨大改进。一个表示移动力的能量槽取代了前作固有的“行走＋战斗”的二段式战斗机制。玩家可以自由支配移动力，你可以把移动力都用于调动机甲让它移动更远的距离，也可以在近距离内连续对敌人发动攻击，比以前只能走到敌人面前攻击一次，或者攻击之后进行防御的单调战术灵活许多。但最让人兴奋的莫过于连击系统了，如果你有充足的移动力，可以通过快速点击攻击键而使出华丽的连续技，那种将敌人乱刃分尸的感觉真是酣畅淋漓，同时通过蓄力使用超必杀技以及队员之间组合技的系统依然得以保留。由于战斗部分的汉化尚未完成，所以战斗中的对话对战斗的影响以及是否保留有“风林火山”战术系统尚不得而知。但在记者试玩第一章和第二章的战斗中，那些废柴敌人依然在大神和花组成员的猛烈火力下被轻易轰杀，虽然场面刺激火爆，战斗的难度却依然缺乏挑战。当然，由于并未完全体会整个游戏，所以在此也不能妄下断言，不过可以预料的是，游戏的战斗难度不会太高，这对喜爱樱花剧情的玩家和那些女性玩家是个好消息，毕竟《樱花大战3》就应该是一款充满了浪漫爱情和诗一样动人画面的青春偶像剧，恐怕只有那些战棋游戏老鸟才会觉得有些不过瘾吧。

几个小时的试玩结束了，但记者依然有意犹未尽的感觉，《樱花大战3》中男女主人公的命运已经牵动了记者的心弦。除了SEGA精良的制作，第三波公司准确生动的汉化也功不可没。作为DC上最受欢迎的作品之一，《樱花大战3》无愧“大作”的称号。让我们翘首以待，静静期盼第三波为我们奉上的这道混合了充满东洋风情的法国大餐——《樱花大战3——巴黎在燃烧吗》。P


全新的光武F依然保持了可爱的冬瓜体型。



暗黑潜行者

Tom Clancy's SPLINTER CELL

汤姆·克兰西之《细胞分裂》评论

■品游轩　大漠奇侠



总评 89

😊	出色的画面，繁多的动作和独特的潜入设定构造了新颖的秘密行动方式。
😟	配置要求略高，敌人AI不算突出，情节薄弱，没有主题的升华。

● 制作	Ubi Soft Entertainment
● 发行	上海育碧
● 载体	CD×3
● 类型	动作
● 语言	英文版
● 环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

半年多以来，似乎还没有一款动作游戏能像它这样叫人垂涎，这就是Ubi Soft谋划已久的大作《细胞分裂》。在等待的这几个月里，2002年E3最佳动作游戏的殊荣十足吊起了众人的胃口，人们一度期待它是一款能和《合金装备Ⅱ》比肩甚至有所超越的作品。或许是期望值太高的缘故，当我们亲身体验到它时，却并未如期望中那样激动。不过对于隐秘行动要素的丰富和发展并不妨碍它成为汤姆·克兰西名头下最为出色的动作游戏。

SPLINTER CELL 更为强劲的PC版

《细胞分裂》（以下简称SC）相对PC来说已晚了一程，相信不少玩家早已在XBOX上体验了这款游戏。但我们至少要比PS2或者NGC的拥趸们幸运，信奉多平台战略的Ubi Soft几乎在同时开发对应这4个平台的版本，PC版被排在第2个发售，因此不能说SC是移植作品，在PC版中我们能体会到比传统意义上移植游戏更为精致的画面和更方便的控制方式。

SC使用了改良版的Unreal引擎，继承了Unreal一贯的华丽效果，在高品质显卡下贴图的效果看上去晶莹圆滑，富有质感。不过游戏并没有着意渲染它华丽的引擎，因为大多数时间我们的主角Sam Fisher都是在黑暗中度过的，所以开发者很聪明地强化了即时灯光效果，如透过百叶窗的阳光、大型换气扇边摇曳的光亮等等。在偶尔来临的光线下Fisher即时算出的影子投射到墙壁和地板上，给人惊艳的感觉。

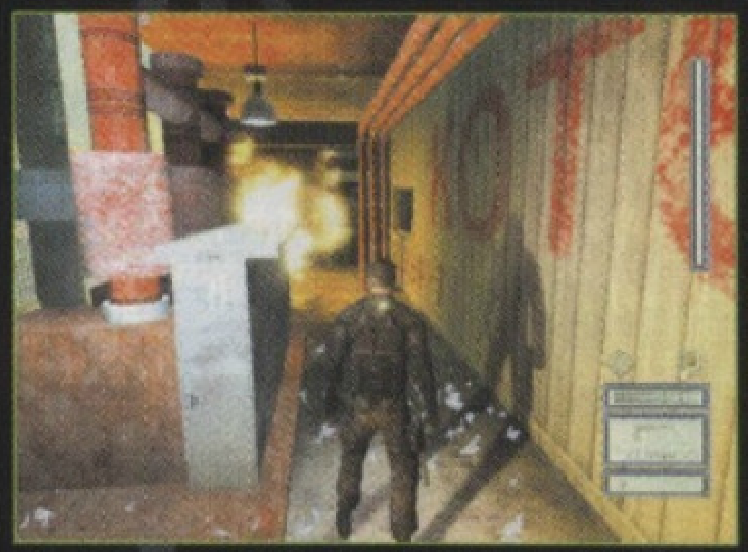
PC版的一个重要改良来自游戏的控制方式。比起手柄控制的限制，玩家可在主角行动的同时使用鼠标全方位地调节视角，以及用鼠标滚轮控制主角行进的速度，这样比手柄控制更为方便。此外，PC版可即时存盘，这个功能招致了一些争议，不过却照顾到了PC玩家的习惯，而且并非所有人都热衷于在反复的挑战之中消磨时间。

SPLINTER CELL 前所未见的秘密潜入者

SC在开发之初就是一款有心挑战隐秘行动高峰的游戏，作为一名特工，Sam Fisher的任务就是潜入一个个高度机密的场所调查和窃取情报。倡导隐密行动的游戏在欧美已热火了不少年，往远里数有《神偷》这样的先行者，就近来看也有《终极刺客》这样的后起之秀。但限制于它们的引擎和设计理念，没有办法展现一名真正的全能战士，这个机会被SC幸运地得到了。SC赋予了Sam Fisher繁多的动作。在室外空旷的场景中，Fisher可攀爬钢管、铁丝网以及溜钢索，在室内狭小空间里他也能利用连跳撑在两面墙壁的高处躲避敌人，甚至利用Drop Attack击昏对手。应该说还没有一个动作英雄具有如此多样和实用的动作适用于隐秘行动，它的出现一定让同时面世的《秘密潜入Ⅱ》感叹生不逢时。SC在动作设计上透出了《古墓丽影》以及《合金装备》这些成功游戏的影子，但它是一个聪明的集大成者。

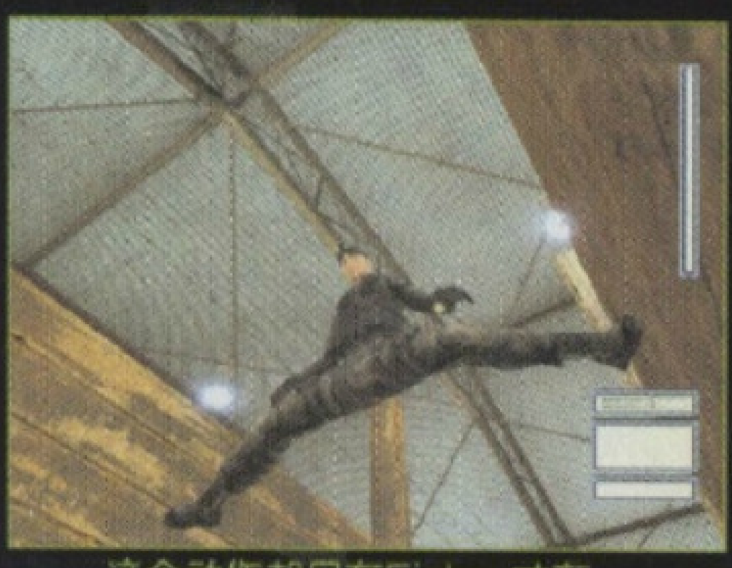
和《终极刺客》那样的潜入不同，SC定义了自己的行动规则。SC的大部分游戏场景都是笼罩在黑暗里的，因此Fisher要注意隐藏自己的行踪。屏幕上用格子显示了主角的隐藏状态，光亮的程度以及行动时的声响是影响隐藏状态的因素。如果你没有冒失地跑来跑去惊动敌人，那么在完全黑暗的情况下是不会被敌人察觉的。游戏很体贴地提供了夜视镜和热跟踪两种模式，在夜视模式下真的是敌在明我在

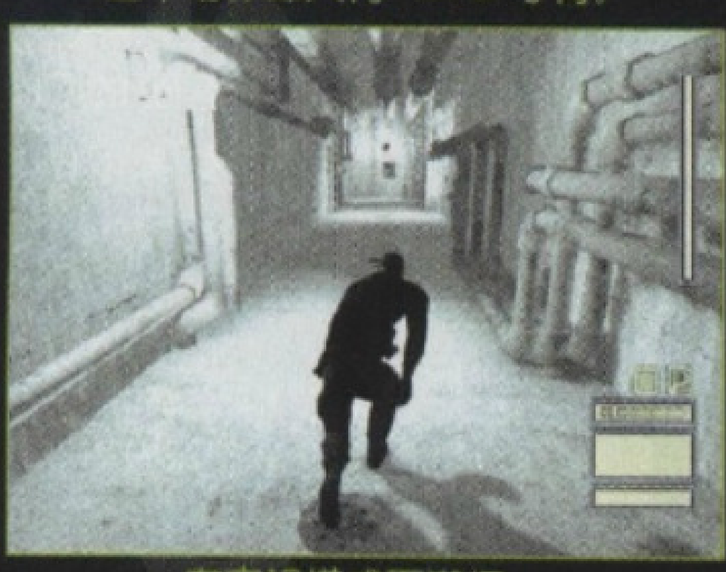

明亮灯光下显出细腻的纹理。


火光映照下出色的光影。


攀在钢管上通过火场。


溜钢索曾经是劳拉的专利。


这个动作却只有Fisher才有。


在夜视模式下潜行。


热视仪模式。


在眼皮子底下劫持敌人。

暗，这时Fisher就可蹑手蹑脚地跟在敌人后面等待下手了。在空手时Fisher可选择劫持或直接将敌人打晕。有些时候必须挟持敌人说出密码或逼他们在认证设备前扫瞄眼球，甚至把他们当作肉盾低挡敌人的子弹，所以挟持往往才是上策。打晕后的敌人也并不是可随便丢弃的，因为敌人的“尸体”在光亮处暴露过久容易引起警报，所以可把他们搬到暗处，或直接破坏周围的照明。在黑暗中即便是密布的摄像头也无可奈何，所以夜幕是Fisher独有的舞台，如何利用和制造黑暗是很有意思的挑战，也是SC最迷人之处。

游戏中按E键即进入射击模式，视角会切换到Fisher身后略低的位置，可很舒服地观察敌人。游戏提供的武器并不多，开始时只有一把消音手枪，不过这并不代表Fisher手中的道具就不丰富。游戏后期Fisher随身有一把高科技打造的步枪SC-20K，有单发和全自动射击两种模式，枪身上安装了消声器和枪口闪光抑制器，不会暴露射击位置，而且枪上带有放大镜，可发射使敌人昏厥的子弹，十分好用。Fisher的道具还有探测光缆、镜头干扰器、快速开锁器等，地面上散落的酒瓶和可乐罐也可随手利用。并非这些东西都可派上用场，但丰富的道具为玩家提供了完成任务的不同途径，使解决问题的手段不至于太单调。

SPLINTER CELL 细节表现未臻完美

SC将隐秘行动更加淋漓尽致地表现出来，不过并非提到隐秘行动就有近乎变态的难度。客观地说，SC总体难度不算太高，在Normal难度下几乎不会遇到抵抗，这可能让那些渴望挑战的超级玩家有些失望。游戏总共有9个任务，完成时间不会高于15个小时，这个时间显得短了一些。而且SC的关卡设计并不显得十分出色，往往只是在特定的区域按照系统提示完成正确的动作，重玩价值不高。这样就给人一种刚进入状态就戛然而止的感觉，并不尽兴。

SC中的一些设定值得商榷。游戏中没有类似《终极刺客》中SA评价那样鼓励玩家挑战高难度又不影响过关的设计，SC对玩家的一个评判指标是警报数量的多少。当警报频频响起时，系统会提示任务失败。但问题是有时警铃会在指定的时刻响起，之前你可能没有隐藏敌人的尸体，只能陷入任务失败的循环里，最后只能从头开始，这很容易打击玩家的自信。

敌人的AI是另一个叫人惋惜的地方。必须承认，当Fisher惊扰了敌人时，他们的表现十分出色，即使Fisher隐藏在完全黑暗的地方也会原形毕露。但他们的灵敏反应仅此而已。SC中的敌人只是按照既定的脚本在行动，而且不会做复杂的动作。一般来说他们只在几个房间的范围内活动，所以有时只要你站在门口的光亮里不进门触发脚本，敌人从咫尺之外走过也毫无反应。有时他们的行为比较鲁莽，当你关掉房间的电源时，他们贸然会走进黑暗里观察，白白送命。或者有时你可背身贴在关闭的门上，这时巡逻经过的敌人只会不停地尝试开门的动作，似乎没有感觉到任何异样，叫人哭笑不得。

最后需要提到的是，游戏中大量的即时光影运算尽管精美，但也增加了电脑的负担。游戏的最低配置要求800MHz以上CPU、256MB以上的内存、NVIDIA GeForce2或ATI RADEON 8500以上显卡。在这个配置下游戏只能算勉强玩得起来，谈不上图像品质和流畅度，即便是在高配置下，遇到有大量光影效果的场景游戏速度也有减慢的迹象，这无疑将为数不少的低端玩家排除在外了。

《细胞分裂》可算是当今设计最出色的隐秘行动游戏之一，如果你喜欢在黑暗中起舞，那么你基本上不会失望。但《细胞分裂》与《合金装备Ⅱ》却不适合被相提并论，理念上的不同让它们很难进行比较。后者纯粹是以电影的手法来推动故事，悬念和情节是我们津津乐道的东西；前者则是传统的关卡式设计，情节不过是让玩家的潜入师出有名罢了。《细胞分裂》注重隐秘行动，而《合金装备Ⅱ》则有些醉翁之意不在酒，并没有刻意追求隐藏的重要性（相反很注意爽快和动感）。如果一定要有个比较，只能说《合金装备Ⅱ》的故事带给我们震撼和思考，产生肃然之感，而《细胞分裂》在精神层面上的价值则一片空白。从这个意义上来说，Sam Fisher是一定会被我们记住的名字，但他注定不会比Solid Snake更有名。

一次并不成功的巧合

三國孔明傳

■四川 心灵捕手

在现实中，和名人同名同姓的巧合并不少见，但在电脑游戏领域，发生游戏名称撞车的事情几乎没有。如果某个厂商敢为自己的新作安一个和以往名作相同的名字，那是相当冒险的事，不仅会被玩家理解为这是故意吸引眼球的举动，而且还会下意识地拿两款作品来作比较。在这一点上，第三波的《三国孔明传》堪称知难而上，这款新推出的游戏和当年光荣的战棋游戏名作《三国志孔明传》在名称上几乎完全一致。虽然玩家可以理解为这是第三波在《三国赵云传》大获成功后，将三国名将游戏系列化的产物，但这当中微妙的是，当年那款《三国志孔明传》正是由第三波做的汉化。而且和《赵云传》相比，现在这款《三国孔明传》突然由ARPG转型为战棋类型，实在是很难说第三波没有把“借东风”的商业因素考虑在内。

不过无论如何，向别人借鉴了多少东西并不能决定一款游戏成功与否，游戏是否好玩那才是真理。徒具其名或者形神俱备，《三国孔明传》属于哪一种呢？




总评 74	
☺	熟悉的人物和战役，让玩家再体验一次三国之旅。
☹	画面简陋，系统也没有体现出战棋游戏应有的平衡感。
● 制作	第三波
● 发行	第三波
● 载体	CD×1
● 类型	战棋
● 语言	中文
● 环境	Win98/Me/2000/XP
画面：	★★★★★★
音响：	★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★

背景故事似是而非

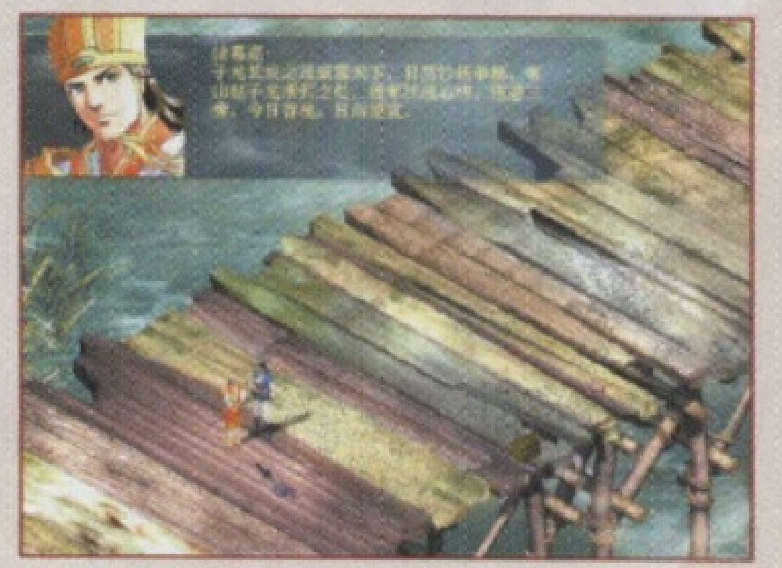
对于三国游戏来说，那些脍炙人口的故事和耳熟能详的著名武将就是最好的招牌，就像《射雕英雄传》无论重拍多少次都有人看一样，无论游戏制作者第几次将赤壁之战搬上屏幕，都会有玩家捧场。在《三国孔明传》中，也不例外地重新描绘了数场三国故事中的著名战役，例如长坂坡、战长沙、失街亭等，基本上按照诸葛亮一生的经历来进行游戏。不过游戏中也有点“戏不够，打来凑”的感觉，部分杀山贼之类的俗套关卡令人颇倒胃口，而“草船借箭”这样的经典故事反而没有在战斗中用心来表现，只是在过场台词中匆匆交待，十分可惜。

游戏中角色的关系设定十分有意思，诸葛亮、周瑜、庞统、司马懿这三国故事中四大智将是师兄弟，而他们的师傅则是水镜先生司马徽。这四人会在游戏中因为彼此不同的信念，为了各自的君主而兄弟阋墙。在角色设计上，也许是因为《三国赵云传》过于成功的原因，游戏中赵云的风头简直有盖过主角孔明之势，不仅是玩家从头到尾在战斗中最为倚重的武将（例如战长沙的关卡中没关羽什么事，反而是赵云打头阵），而且还不时有对他大加赞美的台词出现。另外，《赵云传》中的原创人物，也是赵云的妻子文鹭也出来客串了一把，夫妻二人联手，差点没把诸葛亮给比下去。当然，游戏中也给诸葛亮安排了黄月英这位爱侣，另外为了吸引更多的玩家，还强行设计了小乔和诸葛亮的感情戏。说起来三国中这几位知名女性也十分辛苦，在各种三国游戏中与不同的武将相配，以貂蝉而言，就和吕布、赵云、关


这样的法术效果显然不能让人满。


诸葛亮也会油嘴滑舌？


小乔跟诸葛亮的关系实在是奇怪。


游戏中对赵云的赞美好像比诸葛亮更多。


张辽的两撇小胡子长得实在不够威武。

羽、刘备、曹操等人配了个遍，不知道有没有游戏厂商在责怪罗贯中为何不在小说中多写几位美女？不过，笔者倒是认为游戏厂商将这种牵强的感情戏作为吸引玩家的卖点并不可取，毕竟在战棋游戏中，系统的平衡性和激烈的战斗才是玩家真正所需要的，尤其在这种历史题材的游戏中；当年光荣的《三国英杰传》系列中并没有什么美女出现，但不也被玩家奉为经典吗？

创新的系统利弊兼有

战斗系统究竟是简单好还是复杂好？其实这都不绝对。在战棋游戏中，如果采用传统的系统设计，那么将不同职业之间的差异性、武器间的相生相克关系、升级转职的合理性等环节做到位，那就足够了，当年的《三国英杰传》正是这样一款游戏。如果要在系统中加入创新，大量强化某个环节，这虽然可给玩家带来新意，但也可能导致其它部分的失衡。例如在前阵子的《天使帝国 Ⅲ 》中，虽然转职系统十分自由，但一旦找出了最佳转职路线，反而导致了角色发展的路线单一。

《三国孔明传》在系统上的创新可以说是大刀阔斧的，尽管是一款战棋游戏，但套用大量RPG的经典设计让玩家感到耳目一新。首先是能力点数的分配系统，在角色升级后角色能力值并不会自动增长，而是通过得到的能力点数来分配。这个沿用自《暗黑破坏神》的经典设计可让玩家更加自由地培养自己喜爱的角色。不过，在游戏前期阵中只有赵云一个强力战士，却有诸葛亮、黄月英、小乔等三四位法师型的人物，只怕很多玩家都会为了让法师们活得更长一点，而对他们的攻击防御能力进行人工努力，这就让不同职业之间的差异变得模糊起来。另外，游戏中附属技能的系统则完全是RPG风格的，“商才”等附属技能的学习与战斗系统根本无关（而战斗才是战棋游戏的灵魂），而像“刀剑”等技能虽然能起到像提高攻击力这样的作用，但实际上的功效也和将能力点数直接分配到“力量”这一设计上重合了，虽然看起来是个花哨的系统，但是却没多大用处，反而让玩家作无谓的分心。

战斗中其它一些设计倒是可圈可点的，例如怒气值升满可使绝技，这虽然不是《三国孔明传》首创的系统，但的确能给战斗带来更多的乐趣。

小缺点过多是最大的失败

如果有玩家可习惯《三国孔明传》在系统上的独到设计，但他仍然对这款游戏感到不满的话，那么肯定是游戏中频繁出现的小缺点所致。

首先是画面的简陋。尽管画面不是衡量一切的标准，但在这个力求华丽的时代，《三国孔明传》的表现真的有点说不过去。每个角色过小的脑袋和过长的身材都让人感到别扭，战斗时动作单调也就罢了，但法术的效果甚至还比不上数年前的游戏。人物的脸谱更是令人失望，堂堂大将张辽看起来跟一个小山贼没有区别，赵子龙一头乱糟糟的白发更是让人想起了街边的古惑仔。跟同期推出的《三国志Ⅸ》中的人物肖像相比，毫不客气地说，《三国孔明传》的美工是失败的。

其次，敌人的AI经常出现低级的失误，在游戏中他们似乎只对距离自己最近的对手感兴趣，有一次在两步外满血的黄月英和三步外一击就死十分虚弱的孔明之间，竟然选择了攻击黄月英，令笔者毫不费力地逃脱，对付这样的敌人实在没有什么挑战性。

另外，还有在转职时是否有人达成条件，NPC都会表示“恭喜将军进阶转职”、存档进度栏看来不止三个，却怎么也选不出更多、战场上总是一首单调的音乐，一直听到人头皮发麻……这些小毛病都是很容易就可避免的，可惜《三国孔明传》却没有做到。

在今年传统战棋游戏越来越少的情况下，《三国孔明传》并没有给我们带来一个惊喜。可以说，如果第三波想要推出三国武将系列游戏的话，那么这第二弹就已放哑了。也许在这个系列中，孔明更加适合延续赵云的老路，手舞鹅毛扇直接冲杀入敌阵中，而不是在战棋中出现。玩家如果想要在排兵布阵中取胜，还是去玩光荣在1996年推出的那款同名作品吧。 P

自由枪骑兵 FREELANCER

■游侠创作室 天奔（本刊特约作者）

在摘取E3大奖数年后才正式出现在市场上，《自由枪骑兵》的这份跳票工夫丝毫不逊于《暗黑破坏神Ⅱ》！发行商微软在国内几乎无人不知，它在涉足电脑游戏行业以来，相继推出了许多精品游戏，而《自由枪骑兵》同样是一部堪称精品的佳作！其制作商Digital Anvil是经典太空射击游戏《银河飞将》的作者Chris Roberts在离开Origin后成立的公司，游戏内容类似于《银河飞将》的延续作品《银河私掠者》，以太空空战为中心，揉合了一定的角色扮演和贸易经营的要素，改良的操作和绚丽的图形令人流连忘返！其单人战役的情节引人入胜，大量的动画宛如在播放一部电影，不过贯穿其中的战斗是艰难的。

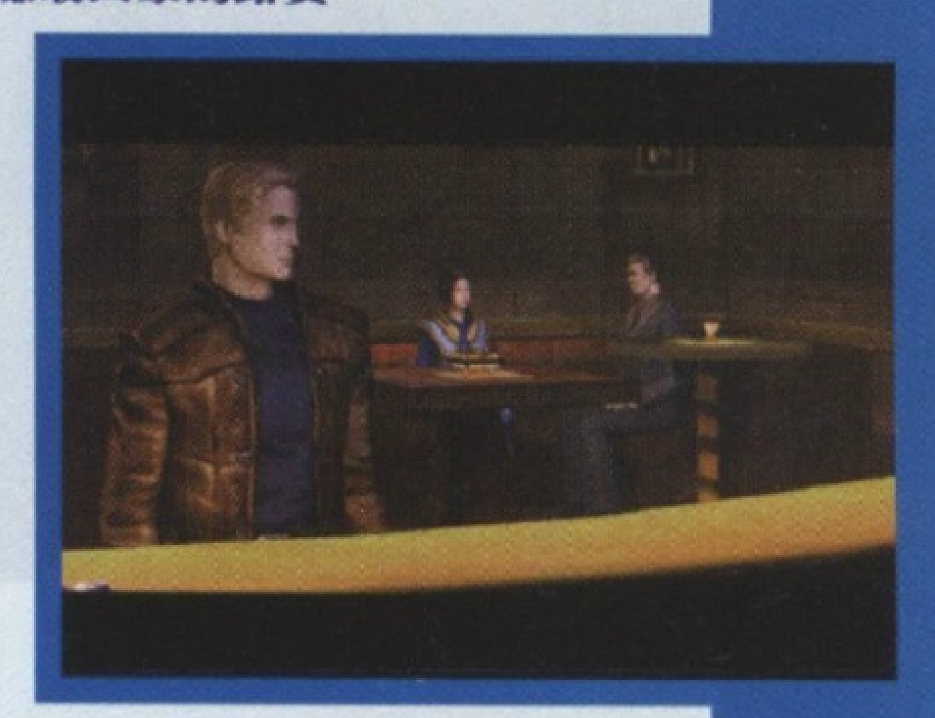
总评 92	
制作	Digital Anvil
发行	微软
载体	CD x 1
类型	模拟射击
语言	英文
环境	Win9x/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅣ 1.2GHz 显卡：32MB以上3D加速卡 内存：128MB RAM 硬盘：1GB



公元23世纪，人类内部的分裂迫使一部分人离开地球，飞到遥远而陌生的外星系。800年过去了，移民者在新的太空区域里日渐繁荣，活动范围扩散到48个像太阳系那样的星系里。不过，基于“有人的地方就有江湖”的真理，这48个星系分化为数十个不同的派别，继续上演着合纵连横的斗争。村特先生（Trent），一个充满探险欲望的年青人，离开家乡Bretonia星系独自外出闯荡。结识了Lonnigan后，相约靠贩卖物资到七号自由港来赚钱。然而天有不测风云，七号自由港因遭莫名的攻击而爆炸，2.2亿人死亡，只有村特和Lonnigan等10个人幸存下来。在抵达曼哈顿星球送Lonnigan接受医疗后，仅剩500块钱的村特不得不去酒吧看看能接个什么工作以赚取回家的路费……

任务1：诱饵

在酒吧男招待的指引下，我与自由联盟的军官朱妮（Juni）攀谈上。她长得不算漂亮，不过很有气质的样子。她正要雇佣一名自由枪骑兵去协助King执行一项护送任务，并许诺赠与一艘老式战机和2000元现金。我没的选择，只有答应下来。去武器店接收战机后回到码头，驾机升空。King已经等候在太空中了，和他组队飞往Bush要塞。途中遭遇敌机的拦截，我正好适应一番战机的操作——W、S、A、D分别对应加速、减速、左移、右移；空格键在自动飞行和用鼠标控制方向的自由飞行间切换；太空中的目标分为红、白、绿和紫色，分别代表敌人、中立者、友好者和路标点；鼠标左键在屏幕左下角的“！”下点选目标后，再进行组队（与友军）、攻击（对敌人）、自动飞往那里（主要对路标）等操作；Shift+W启动巡航引擎，速度可提高到300，否则普通的飞行速度只有



初遇朱妮。



从码头升空。

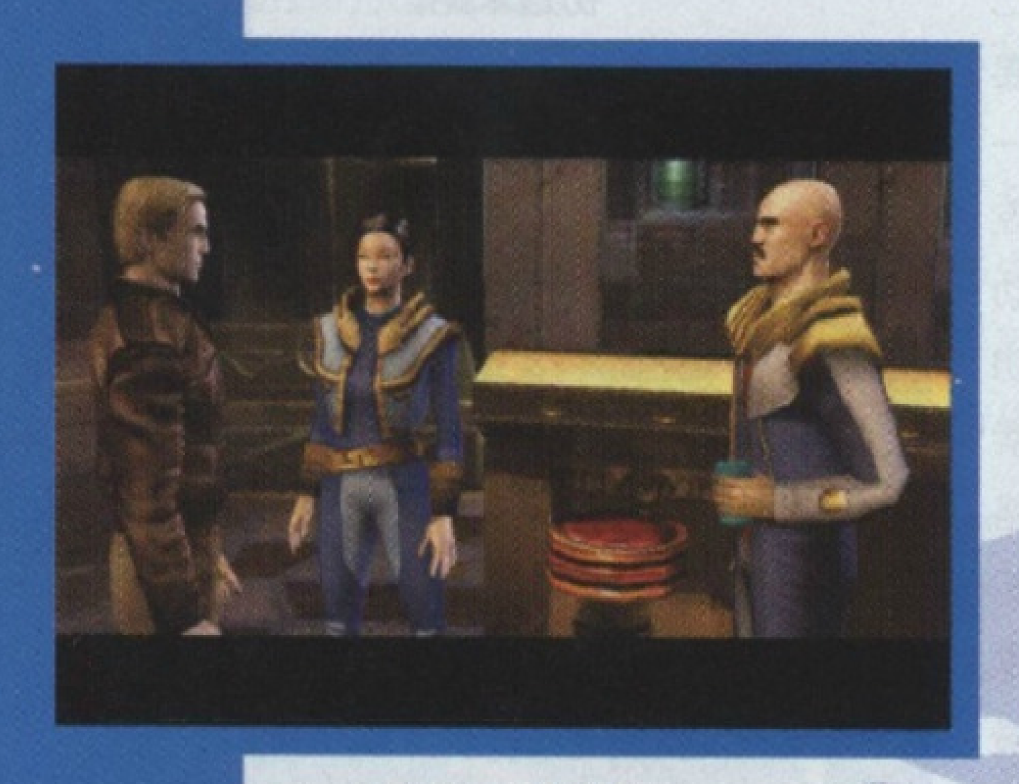
降落在匹兹堡星球上。



飞越残骸区时注意避开障碍物。



敌机用大拐弯动作来躲避火力。



三人聚会，商议行动。

80；R键直接选择离得最近的敌机，鼠标右键瞄准在敌机周围漂浮的红十字开火（不是朝敌机机身！），击毁敌机、陨石或飞船残骸后按B键获取散落出来的物资。

通过贸易通道（Trade lane）的快速飞行，我们抵达Bush要塞，正好遇上一批敌机在袭击要塞。消灭它们后，我感到这次任务绝不像Juni所说的那么轻松！与运输船组队，继续走贸易通道，突然出现的敌人证实了我的想法。为了保护好运输船，我不得不与这些强盗战机缠斗。肃清它们后，我的战机遭受了一些损伤，好在通过搜刮敌机残骸（B键）得到了几个维修机器人和能量电池，用它们分别修复船体本身（G键加血）和能量护盾（F键加护盾）。与运输船重新组队飞到匹兹堡星球，由太空船坞降落下去。任务初步完成，我也升到1级飞行员。在酒吧里小憩，听说了诸如舰队司令Schultzky在抵达曼哈顿前被Order组织暗杀之类的消息。自由联盟本就怀疑Order组织是七号自由港被毁的幕后凶手，现在更是将追查Order组织作为第一要务，并与强大的军事作战组织Rheinland达成了联合防卫协议。这些大事与我这么一个小人物有何关系？听听罢了，希望能早日赚够回家的路费。

“村特，你速与King出去，搜索匹兹堡附近的太空，消灭可能的敌人。”朱妮那不带任何感情色彩的军官声音打断了我尽快回去交差的一厢情愿。唉，什么世道，赚点钱这么难啊！升空与King会合，好心的King这时候透露了这次护送任务其实是个诱饵，目的是引出Liberty Rogue组织的战机，并探测他们在纽约星系里的巢穴。原来如此，我竟然被利用来干这种送死的事情，更要命的是这个任务还没完！

这时由我来控制飞行方向，King自动跟随我行动。点选紫色路标，启动巡航引擎（Shift+W）开始巡视，果然这儿有敌情！取消巡航引擎，以自由飞行模式与敌战斗。虽然它们数量多，但都比较笨，被我和King轻松地全部击毁。消灭两批敌机后，根据基地指引，我们前去增援Beta4飞船，肃清了袭击它的敌机。LSF通过对敌机的探测，分析出了Liberty Rogue的来源，我和King受命去攻击其基地！天哪，早知道任务是这样的，鬼才接这工作呢！穿过陨石阵，我们来到敌基地外围，其强大的武器平台火力压得我和King根本不敢进去，只能依靠轻型战机的灵活性与敌机缠斗。当援军赶来并用鱼雷弹摧毁敌武器平台后，我们方才顺利地歼灭了剩余之敌。

回到匹兹堡，King代表LSF兑现了完成任务的报酬，战机也完全属于我了！我迫不及待地给它购买了更多的武器装备，为了生存下去，必须拥有更强的战斗力！朱妮建议我先接些小工作，一有任务再找我！哼，如果不是Lonnigan仍未痊愈，我是肯定要走的。无奈，在酒吧里先后接几个任务，打击Liberty·Rogue的势力，每次出战都能获得2000元左右的回报，而且声望也跟着上升。经过几番战斗，我的战斗技能更趋熟练，晕机的反应没那么强烈了，也掌握了在浩渺的太空中通过地图自行设定路标以回到星球的方法（打开星系地图，点目的地——通常是某个星球，然后点放大按钮，精确到星球，再点自动安排路标的按钮，然后退出界面，按照各个路标点飞行即可）。当升到3级飞行员时，朱妮发来信息，约我去曼哈顿会面。

任务2：追捕

回到曼哈顿，想看看Lonnigan的伤势如何，却无人知道他去哪了，真奇怪！在酒吧，朱妮讲述了这次行动的目标：追捕走私新星水晶的罪

犯Ashcroft，报酬丰厚达4500块钱。根据情报，我和King由空间传送门飞抵科罗拉多星系，在其出口检查过往飞船里的货物（靠近飞船，在屏幕左下角点选它，然后点“Scan cargo”按钮）。自由联盟的主席Jacobi为什么要禁止一切新星水晶的贸易呢？这类像钻石的物品通常是富人们的摆设，并没什么实际用途啊！我一边检查过往船只的货舱，一边纳闷着。突然，King对一艘船发出了警告，对方拒绝服从，于是我们开火，迫使其投降。本以为这么轻松就逮着了Ashcroft，盘问之下才知不过是个毫无关系的冒险走私的人。正在此时，朱妮告知Ashcroft带人强行突破了LSF设在Pueblo太空站的防线，令我们紧急前去增援。

敌人显然没想到我们来得这么快，Ashcroft正在指挥将异形水晶卸到小飞船上。我和King的两架战机冲入敌群，打了他们一个措手不及。可惜的是，当歼灭大部分敌机时，才发现Ashcroft已经启动巡航引擎遁入深空了，我们赶紧尾随追去。追着追着，Ashcroft突然掉转船头，他身后出现了大批增援，我和King以二敌众，非常吃力！幸亏LSF援军及时赶到才围歼了这批敌人，并将Ashcroft连同他的逃生舱都捕获了（按B键，注意有时间限制）。我们由传送门回到纽约星系，刚刚传送出来就遭到一批敌机的拦截。这批敌人的战斗力明显强很多，虽然只有四五架，但我们几乎吃不下它们！逃过这道险关，我们降落进Missouri战列舰，终于将Ashcroft成功带回给朱妮了。其间的凶险，尤其是回来途中所遇敌机的强大战斗力，自由联盟的人肯定想象不到。不过我也不想说了，赶紧用积攒的钱购买了一艘Defender重型战机，并配备上更高级的攻击武器和雷、烟雾弹等装备。

趁LSF审问Ashcroft的间隙，我又从酒吧相继接了一些小任务以获取报酬并提高声望。升到5级后，应约去曼哈顿见朱妮，不过她没在那儿，只留下一张便条，说到小加利福尼亚会面。更奇怪的是，我见到了老友Lonnigan，但他竟用手枪对着我的脑袋！他看起来有些神经质，嘟囔着什么自由联盟才是七号自由港被毁的幕后黑手，一切灾难都与新星水晶有关等莫名其妙的话。不过在警告我离开自由联盟阵营时，他的眼神和语气是那么坚决，使得我都对自己产生了怀疑。随着警察的出现，Lonnigan立刻消失了，显然他是逃出来的，而且在受到追捕。这令我非常困惑，更迫切希望从朱妮那了解审问Ashcroft后的情况。

推荐贸易路线一览

起始地	目的地	交易物品	单位进价	单位售价
Cardiff矿站/Cambridg星系	环形体/New Berlin星球	铍	144	1200
Kensington货运站	Pueblo太空站/Colorado星球	Berrylium	192	1020
Nagagi仓库	New Berlin星球	消费品	200	1100
Cambridge星球	New Berlin星球	黄金	543	1189
Cambridge星球	New London星球	钻石	879	1056
Denver星球	New Tokyo星球	奢侈消费品	233	810
Houston星球	Los Angeles星球	引擎配件	600	974
Manhattan星球	New Tokyo星球	奢侈消费品	180	810
Manhattan星球	Pittsburgh星球	水	15	30
New Berlin星球	Nagagi仓库	消费品	120	320
New Berlin星球	New Tokyo星球	钻石	396	1650
New London星球	Denver星球	精食品	180	1300
New London星球	Manhattan星球	奢侈消费品	192	1200
New Tokyo星球	Baltimore船坞/New York星球	引擎配件	225	720
New Tokyo星球	Cambridge星球	引擎配件	225	1275
New Tokyo星球	Denver星球	引擎配件	225	825
Pittsburgh星球	Sheffield站/Manchester星球	硼	120	600
Pittsburgh星球	Stokes矿站/Leeds星球	硼	120	900
Stuttgart星球	Leeds星球	钻石	308	1275
Pueblo站/Colorado星球	Southampton船坞/New London星球	超导体	100	600
Sheffield站	New London星球	轻型武器	280	350

常用操作键

功能	键位
加速	W
减速	S
左移	A
右移	D
巡航引擎	Shift+W
开火	鼠标右键
发射导弹	Q
丢雷	E
发射鱼雷	Shift+Q
反巡航导弹	Shift+E
选择目标和控制方向	鼠标左键
用维修机器人加血	G
用储备电池加护盾	F
切换到最近的敌人	R
下一个目标地点	T
调出游戏菜单	F1
显示任务目标	F5



进入战列舰中。


激烈的空战。


由传送门去小加利福尼亚。


护送运输船队。


抵达Willard研究站。


敌机解除隐形护盾，挡住去路。

任务3：运输船

经由传送门，我顺利飞抵小加利福尼亚星球。刚刚降落，一个自称是Brandon的人拦住了我，他说是和我一起乘逃生艇从七号自由港逃出来的，并恐惧地说那10个幸存者正一个接一个地神秘消失，希望我带他逃走。话未说完，一名海军士兵突然出现，冷酷地将他击毙，并在离开前警告我不得张扬此事。事情越发不对劲了。我赶紧进入酒吧，朱妮果然在此，不知怎么，见到她竟然令我有种安全感。朱妮说对Ashcroft的审讯有进展，LSF的军事高官中有叛徒，为了查出那个人，我们将秘密护送一支装载着新星水晶的运输船队开赴Willard研究站，一旦遭到攻击，就有办法查出谁是背叛者，这个任务听起来似乎很危险啊。我正在犹豫间，电视中播放的一条消息令我目瞪口呆：LSF已经击毙了Order组织的头目Lonnigan！朱妮知道Lonnigan是我的朋友，不过她对此事并不在意，只是催问我是否接受任务。我茫然地点点头，也许现在我都不知道该做什么了。

和朱妮一起驾机升空，由贸易通道飞抵圣地亚哥边界站，与运输船队会合，船队刚朝Barrera通道出发，就遭到大群敌机的拦截。敌人太多了，我们边打边退，护送运输船撤离。通过改变行走路线才得以喘息，幸亏出发前准备了许多维修机器人、能量电池，在遭围攻的过程中及时修理，才免遭机毁人亡的厄运。这会不会是自由联盟借Liberty Rogue之手来顺便除掉我这个七号自由港幸存者的一个阴谋呢？我不敢想下去了。途中又经过一场恶战，终于抵达Willard研究站。朱妮与基地联络，得知其上司已经被捕了，而且她几乎所有的好友也都联系不上了，这难道和叛徒有关？我们稍事休整就马上升空，返回小加利福利亚星球，在星球外击毁几艘Rheinland的战机，其优异的战斗技巧令我大为吃惊，不过他们为什么会出现在自由联盟的星空中呢？近来的诸多事件之间有什么联系？我和朱妮都无法想通，她说有个名叫Walker（大软老编？）的战列舰指挥官是个值得信任的人。在酒吧，我们见到Walker，他答应帮助我们以Willard研究站为中心来搜寻水晶走私者。补充武器弹药后，驾机升空与Walker会合。此时Willard研究站发来紧急求援，他们正遭受Rheinland的攻击。King也赶来了，和我们一起飞抵那里，几艘护卫舰和数十架敌机正在猛攻研究站。这也许是“80年战争”以来最大规模的战斗，自由联盟方凭借主场之利，投入大量战机，方才肃清敌机，勉强保住了研究站。Rheinland的战斗力再次给我留下深刻的印象，看来必须多使用导弹来对付这些非常灵活的对手。他们是为运送到这儿的新星水晶而来的吗？酒吧里流传着各种猜测，既然想不通，那还是赚钱要紧。我又接了几项小任务，当升到7级飞行员后，就收到朱妮约我在曼哈顿见面的信息了。奇怪的是，电波中她的声音竟然充满了恐惧，似乎急切希望我赶过去。

任务4：逃亡

朱妮是真的害怕了——Ashcroft不见了，Walker失踪了，甚至连前者的供词和后者的档案都已经被篡改！我所认识的所有人，要么死了，要么失踪，自由联盟里到底出了什么问题？我们打算外出寻找Walker，在码头被一个小伙子拦住，他透露我和他是七号自由港上最后的两位幸存者，而近来所发生的一切都与新星水晶有关。说着，他拿出了一颗紫色的水晶……砰！一颗子弹击中他的前胸，一名军官在旁边出现，手枪

转向了我…… “别动！” 朱妮及时赶到，用枪指着军官：“放下枪！” 彪悍的军官回头看了看，见是一名女飞行员，似乎不放在眼里，迅速转身，可是朱妮的枪更快，迅速将其击倒。我赶忙捡起地上的新星水晶，这就是盛传之中的走私品？我们来不及仔细端详，杀害自由联盟军官的罪名可不是闹着玩的，何况现在的形势已经非常险恶了。

我们匆匆调整一番战机的装备后就升空，然而一支自由联盟的战机编队很快就追了上来并将我们包围。糟糕的是，敌人越来越多，我和朱妮拼命躲闪，却怎么也逃不出火力网，难道我要步Lonnigan的后尘，死在自由联盟的手上？没多久，敌人居然开来了一艘战列舰，天呐！“村特，为我们提供掩护！”电波中传来Walker的声音。这时候我还能说什么呢，只想起朱妮说过，Walker是个值得信赖的人！我立马盯上了一架正在攻击Walker的敌机，绚丽的激光束奔涌而出，短短的2秒钟就打掉了它的全部能量护盾！敌机似乎觉得不妙，一个大转身，同时放出一颗雷。不过他的努力全白费了，我死死地盯着它的红十字持续开火，嘭，敌机爆裂开来……当Walker成功击毁联盟战列舰后，我们马上由贸易通道撤退。经过两次周转，抵达Benford研究站。

一名科学家试图检测那颗新星水晶，但自由联盟的战机很快就追了上来。我们赶紧从后门离开研究站，立刻陷入大群敌机的包围。为了保护收容我们的研究站，我拼力与敌周旋，但研究站还是很快就要爆炸了。趁还有许多敌机在攻击研究站的机会，我和朱妮逃到一个空间传送门。一场恶战，消灭守候在此的敌机，由传送门抵达Magellan星系。在飞往四号自由港的途中，遭遇众多赏金杀手组织的战机。原来自由联盟已发出高额悬赏令，以多项罪名要缉拿我归案。修理品已消耗殆尽，每击毁一架敌机，就按B键搜刮出维修机器人或能量电池，多少能坚持一阵。当Hacker赶来增援后，我们才脱离苦海，飞抵Mactan基地，终于得到喘息的机会。由于自由联盟步步紧逼，他们肯定会搜查到这座Hacker的秘密基地，所以此地不可久留，要想活命，必须逃回我的家园Bretonian星系。

休整一番，回到太空，正碰上一支Rheinland战机编队在攻击Hacker基地。一番苦战，将它们消灭后，朱妮决定去Cambridge星系寻找整个事件的线索。我则单独走传送洞，一路顺利抵达Leeds星球，在装备店见到老友Tobias。我激动地向他讲述了这次外出的整个经历，他拍拍我的肩膀道，这里能保证我的安全。Tobias给了我数万元资金，供我购买新战机。虽然这很安全，但经过这番波折，我感到必须大力提高空战技巧，尤其是发射导弹和雷的技巧，以增强对抗Rheinland战机的胜算。于是重新购买了一架战机，并升级武器装备，到酒吧接小任务，打击散布在Bretonia星系中的Molly组织势力。当等级升到9级，就收到朱妮的信息，她说已发现了Quintaine教授的消息，后者对研究新星水晶颇有造诣，我必须赶往Cambridge星球先与其会合。出人意料的是，一离开Bretonia星系，我就频繁遭受拦截，新伦敦星系里的战斗相当频繁，如果不是途中也有友军的支援，我几乎到不了Cambridge星系。


朱妮流露出罕见的焦急。


神秘人拿出新星水晶。

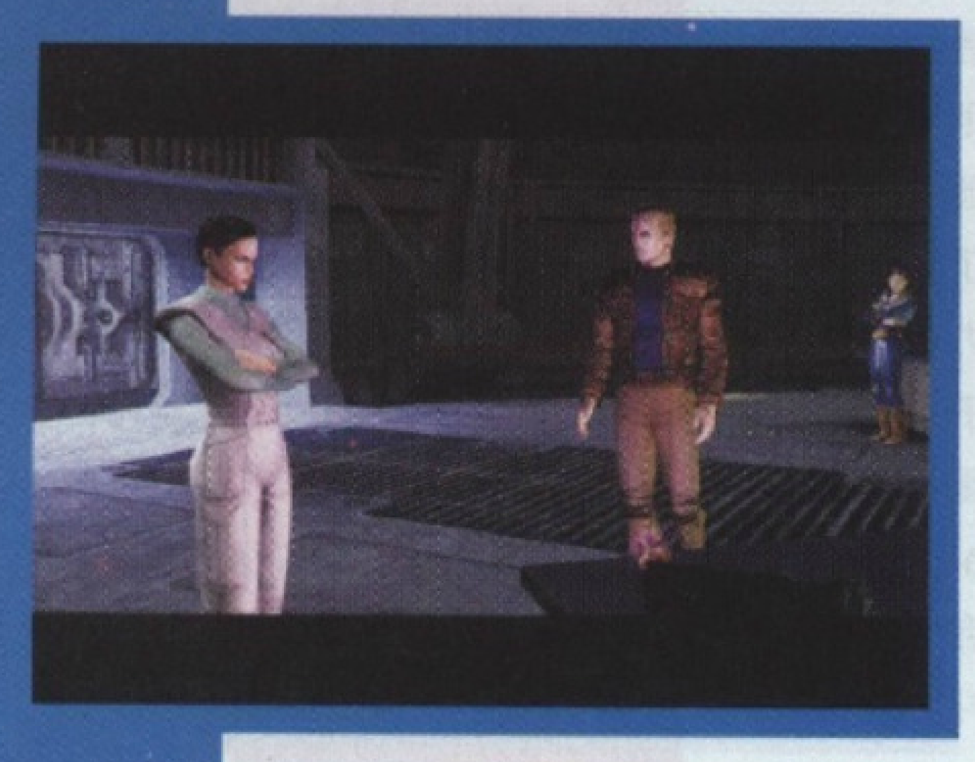

穿过新伦敦星系的旅程相当艰难。

任务5：Sinclair博士

再次令我们失望的是，Quintaine教授也突然失踪了。好在他的飞行员Vance还在，我们仅用几瓶酒和虚构的资助计划就从他那儿套出了线索：去Omega3星系找Sinclair博士，她是Quintaine教授的助手，很可能知道教授的行踪，而且Rheinland的人也在当天向他问了同样的问题。我们马上起程，经过Norfolk战列舰和传送门抵达Omega3星系，再辗转由一号自由港飞往Sprague星球。一路上Bretonia星系的备战令人真切地感受到我们与Rheinland的紧张关系。星空中突然出现4架Rheinland战机，这群家伙的战斗力似乎更强了，我们好不容易才将它们打发掉，如愿赶在敌人之前在Sprague星球找到了Sinclair博士。没等她仔细观察那颗水晶，大群Rheinland战机就已经发动攻击了。我们急忙升空作战，但敌机实在太强。根据Sinclair博士的指引，我们逃往附近的Nebula研究站。立足未稳，又闻警报，这回已经无路可退，必须应战。苦战歼灭众敌，由跳跃洞回到Cambridge星系。我们偷偷在陨石阵中飞行，突然两艘隐形的Rheinland战机在陨石堆中出现。刚要开火，对方说是来给忠告的，告知前方星球已经布满了Rheinland的舰队，去了就是死。我和Sinclair博士半信半疑，但朱妮相信了他们。于是跟随这两艘陌生的战机飞行，快到传送洞时，却发现那儿守着Rheinland的Wotan战列舰！


成功套取出关于科学家行踪的信息。

我按住导弹发射按钮，准备拉这两艘“误导”我们的Rheinland战机一同陪葬。他们似乎更明白形势，开启隐形护罩消失了！当敌战列舰放出一支攻击编队后，那两架Rheinland战机突然出现在战列舰旁边，发射出多颗鱼雷弹，竟然将战列舰摧毁了！看来，Rheinland的内部并不是铁板一块。接下来与敌攻击编队的战斗非常艰难，由于维修品已在前面的战斗中几乎消耗光了，而且一直没有得到补充，我不得不将大部分精力放在躲避敌人的攻击上。清除这帮敌人，我们才得以经由传送洞回到Bretonia星系，安全降落到Leeds星球上。回家的感觉真好！经过这么多回Rheinland战机的“训练”，我再去找星系里Molly势力的晦气时竟然觉得比以前轻松许多。当升至11级后，朱妮约我到Dublin星系会面。


总算赶在Rheinland之前找到了Sinclair博士。

任务6：Quintaine教授

穿过新伦敦星系，突破拦截，飞抵Dublin星系的Hood战列舰。这艘荒废的战列舰上聚集着一群以赌博和飞行竞速为乐的年轻人，要获取有关Quintaine教授的地址信息，我必须与他们中的佼佼者Hovis来一场比赛。看着Hovis自信的样子，直觉告诉我，凭借不那么灵活的重型战机无法取胜。于是在这儿购买了一架先进的轻型战机，并给它配备上功率更强劲的推进器。升空，与Hovis并列，我们必须依次穿过20多个圆环，谁先抵达终点谁就获胜。从一开始就启动巡航引擎，Hovis会稍微领先。前几个圆环容易过，但中间的就比较麻烦了，拐弯很大，间距又小，必须适当减速（至少不加速）。中前期紧跟在Hovis后面，不失误即可。在最后几个圆环中，Hovis会出麻烦，这时领先他并率先抵达终点（若过早领先他，他将耍赖，发射反巡航导弹令你速度减慢）。认赌服输，Hovis透露了Quintaine教授的藏身地点，原来就在离这不远的Glorious研究站。


星空景像变化多端。

我顺利飞到那里，显然，Quintaine教授的自我保护意识很强，其警卫差点把我毙了！误会消除后，Quintaine和我一起驾机升空，不过他开的只是普通民用飞船，我必须保证他的安全。刚出研究站就遭到Rheinland的拦截，其中竟然有火力猛烈的护卫舰。凭借高度的机动性，

我一面躲避着敌人的火力，一面朝护卫舰发射导弹，将其摧毁后再对付其他战机。肃清敌人，再和Quintaine飞往传送洞，在这儿再次遭遇拦截，打吧！之后走传送洞回到Leeds星球，一群朋友得以聚首。但突然两名便衣警察进来，拿出Quintaine的照片，询问Tobias是否看见了这个人。虽然Tobias将他们打发走了，但估计这儿已经被盯上了。大伙经过商议，决定去边界星系神秘的Kress基地躲避。去装备店更换武器和补充各类弹药后，我们就起程了。

任务7：护送

飞行没多远，Rheinland的战机就解除隐形护罩，挡住了去路。他们似乎无处不在，如影附随，即使在我的家乡也居然这么大胆闯入！干掉这批拦截者后，经由Stokes矿站抵达Tau-31传送门。敌人在这儿驻守了多艘护卫舰，一番苦战，歼灭它们后才得以由传送门转至Tau-31星系。经过Holman据点，我们飞往Tau-23传送门，结果遭遇大群敌机拦截，我和朱妮拼死与敌缠斗，掩护Quintaine和Sinclair撤退。等他俩走远，我们才甩开敌人（用烟雾弹消除敌导弹的威胁），赶去与他们在Tau-29传送洞会合。飞抵Tau-29星系的Shinkaku太空站，我们终于得到补充装备的机会。经过多场战斗，战机破损得很严重，修整之后升空与Quintaine等人会合，飞往Kress基地。前方突然出现敌舰队，战列舰的庞大身躯令人望而生畏。我赶紧避开中央的险恶区域，在靠近陨石区的边缘地带与敌机战斗。当Kress的战机赶来增援后我们才扭转颓势，逃过此劫。由传送洞来到Tau-23星系，尽快穿过核辐射区，飞抵Cali基地。现在，两位科学家总算安全了，Rheinland的舰队还不敢进入Kress的势力范围。

朱妮认为，凭借我们这几个人的力量，根本无法与Rheinland的势力抗衡，必须寻求强有力的支援。她的家乡Kyushu星系就离这儿不远，去那里向著名的Hakkera伯爵求助，他肯定会提供帮助的。在Cali基地的指挥官Razer-One的陪同下，我们一路辗转，顺利地抵达了Kyushu星球。途中未遭任何拦截，这反倒令我有些不适应。见到Hakkera的第一眼就给我带来深刻的震撼——他站在那里，散发出一种自然的控制力，即使像我这种向来散漫惯了的人也似乎自发产生了一种服从的愿望。朱妮似乎认识他，一番交谈后，Hakkera让我在这儿先锻炼锻炼，难道经过这么多场恶战的我还无法入他的法眼？我有点愤愤不平了，立即来到酒吧，接任务、出战。这片星系的强盗组织号称血龙，一交上手我就知道自己错了，对手太强了，Rheinland与之相比亦逊色不少。初期，我只接扫荡所有敌机的任务，它们通常分散在两片区域，不那么集中，而且又有友机支援，比较好打。稍后，我用积攒下来的钱购买了一架7万多元的重型战机，配备上5到6级的武器和鱼雷导弹，练习如何攻击武器平台。没多久，我就升至14级。Hakkera似乎对我的勤奋颇为满意，让我去新东京星系与朱妮会合执行任务。


护送Sinclair博士撤离。


护送两位科学家，前往Tau-29跳跃洞。



会见Hakkera伯爵。

任务8：拦截

一路顺利，抵达新东京星系的Shinagawa太空站。朱妮简单讲述了任务内容：必须拿到Proteus卷轴方能揭开新星水晶中的秘密。根据情报，一支运输船队正要将Proteus卷轴送给Rheinland，必须截住它们。她还向我介绍血龙组织的军官Ozu，汗……真是不打不相识啊。还好，共同的敌人让Ozu消除了敌意，随后，我们和Ozu的攻击中队一起出发，由秘密的传送洞抵达Honshu星系。前方出现敌武器平台的身影，Ozu带头冲上去，迎着敌机猛烈开火，瞬间就击毁了它。厉害，难怪传言说血龙组织的飞行员是宇宙中最出色的！我的任务是摧毁敌管状设施两边的武器平台，其强大火力给我造成了很大的伤害。我一面释放烟雾弹引开敌导弹，一面使用维修机器人和能量电池来维护受损的机身，同时鱼雷弹、导弹和激光束猛烈地攻向武器平台，将其摧毁。然后钻入管状设施的中空部分，攻击另一个武器平台。队友们拼命为我掩护，但即便如此，在艰难地结束战斗后，我发现维修品已所剩无多了。



日式风格的酒吧。

我们保护着截获的运输船，向Chugoku星系进发。途中遭遇敌机的反拦截，他们显然打算将运输船抢回去，精疲力竭的我非常艰难地挺了过来，穿过陨石阵，抵达血龙组织的秘密基地Kyoto。由于资金几乎全部用光了，我不得不趁他们检查运输飞船的间隙接任务赚钱。这儿的敌人Kusari海军和血龙战机相比要容易对付得多，我很轻松地就消灭了其几股势力，然后用赚来的钱升级战机上的武器装备。当升到16级时，检查报告也出来了：运输船上的东西是假的，我们被误导了！真的Proteus卷轴已经被送抵Rheinland首脑Tekagi的坚固基地。Ozu认为，必须强行夺取。天哪，这不是去自杀吗？但不知为何，我被Ozu的自信感染，同意和他一起行动。升空后没走多远，电波中传来朱妮焦急的询问。在得知我们的计划后，她劝我不要去参加这场自杀式的攻击行动，但此时的我怎么能退却呢？



村特承担起摧毁武器平台的重任。

任务9：强夺

也许是前些天炼狱般的逃亡日子改变了我，对于攻击敌首脑要塞这种以前敢都不敢想的事情，今天居然也在执行了！虽然如此，我仍然事先将鱼雷弹、导弹等物资全部购置齐备，战斗绝对不会轻松。我们由Tohoku传送洞来到Chugoku星系，穿过陨石阵，抵达Tohoku星系，与等候在那儿的血龙战机编队会合，然后径直飞往Tekagi的要塞。途中遭遇一组战机的拦截，对手个个都是身经百战的专业飞行员，飞得非常灵活。考虑到随后还有一场恶战，我尽量不使用维修物品。在艰难击败这支巡逻队后继续朝目的地进发。很快，Tekagi要塞的标志性建筑——一道大拱门出现在我们的视线中。



施放烟雾弹，引开导弹的攻击。

要潜入要塞，必须首先摧毁能量罩旁的4座发动机，但能量罩旁赫然停泊着一艘战列舰！左侧则驶来大批敌机。Ozu一声令下，血龙战队与敌机交上了火，摧毁发动机的重任落在了我肩上。我保持巡航速度，飞越拱门上空，快速逼近敌战列舰。战列舰发出猛烈的炮火及各种导弹，我一面左右躲闪，依靠高速度躲避其火力，一面施放烟雾弹引开导弹，还丢了两颗雷逼开追来的敌机。快到战列舰时，我按下机头，战机迅速俯冲下去，此时才解除巡航引擎。我贴在战列舰的表面，逐渐降低速度，直到停在它的一个凹陷处。哈哈，战列舰拿我一点办法都没有了，我的鱼雷、导弹、激光和雷一齐发出，在猛烈的攻击下没用多久就摧毁

了这艘战列舰。过程中虽遭敌机的攻击，但巧妙的躲避位置、残留的维修物品和友军的掩护为我赢得了时间。

敌人仍然太强大了，我不敢耽搁，马上飞向第一个发动机。它那耀眼的光芒刺得我有点睁不开眼睛，但Ozu的大声疾呼表明他的处境非常艰难。各种攻击方法一起喷向发动机，将其摧毁，这大大鼓舞了血龙战队的士气。在他们的掩护下，我又一一摧毁了另外3个发动机，保护要塞的能量罩消失了。我们由敞开的入口钻入要塞，顺利潜进密室拿到了Proteus卷轴。然而我们太大意了，中了Tekagi的毒雾陷阱。就在他要对我下毒手之时，Hakkera伯爵突然出现，而Ozu为了掩护我的逃离，启动预先埋好的炸药与Tekagi同归于尽！从基地出来，星空中虽然还有不少敌机，但他们似乎已无斗志，我与Hakkera轻松逃离。在我们飞往传送洞途中，传来朱妮的呼救声，原来她赶来增援我，却遭到大群Rheinland战机的围攻。我们赶过去，歼灭敌人，然后一起由传送洞转移到Chugoku星系，降落在Kyoto基地。

任务10：间谍

夺取Proteus卷轴的代价是众多优秀血龙飞行员的阵亡，朱妮对Ozu的死似乎非常悲伤，我则对Hakkera伯爵为何能出现在要塞里颇感纳闷，不过更觉得纳闷的是Tekagi在试图杀我前眼睛里所突然散发出的荧荧蓝光，一个人怎么可能拥有这种特异功能呢？我实在是想不透，回想起曼哈顿接任务时的情景，更纳闷自己怎么卷入得这么深了？Hakkera的招呼打断了我的感慨，然而他所要求的任务却令我再次大吃一惊：去Rheinland的星系，将他设在那的间谍Claussen活着带回来。天哪，为什么总是我！没办法，我欠Hakkera的救命之恩，必须偿还。根据Hakkera所获得的情报，Rheinland其实已经被一个名为Nomad的异形种族所控制，而新星水晶所蕴藏的秘密就与这个种族有关。稍事休整，我升空与Hakkera会合，经过一系列辗转来到Sigma-13星系。Rheinland的北方舰队正在此集结，他们显然没有料到居然有人敢在老虎头上动土，我们快速冲上去，顷刻间就击毁了几架重型战机。当它们的两艘战列舰反应过来时，血龙的战机已掩护我撤退。我由传送洞来到新柏林星系，在新柏林星球的酒吧遇上接头的人，在他们的协助下，我拥有了一张假的Rheinland军官身份证，从而可以安全地在Rheinland地盘里行走了。飞抵Frankfurt星系后，再经过几次辗转，我降落到Holstein星球，Claussen已在码头等候了。我们简单谈了几句，立刻升空飞往Bruchsal基地。快抵达时，正遇上Rheinland在攻击该基地，我们将敌击败，降落下去。

Claussen是一名出色的间谍，他探查到操纵Rheinland的幕后组织Nomad正在Bruchsal基地的西部建设一座秘密船厂。鉴于Rheinland为开展对Kusari的战争已将主力外调，我们可乘机骚扰一番该船厂，也许这将为人类赢得宝贵的时间。说干就干，我们马上起飞，穿过陨石云，抵达实验船厂。眼前的景像令人叹为观止，一艘艘蓝色半透明的战列舰正停在船坞中，这就是Nomad的作战舰队？顾不得细想，我


取得Proteus卷轴。


Tekagi的眼中发出荧荧蓝光。

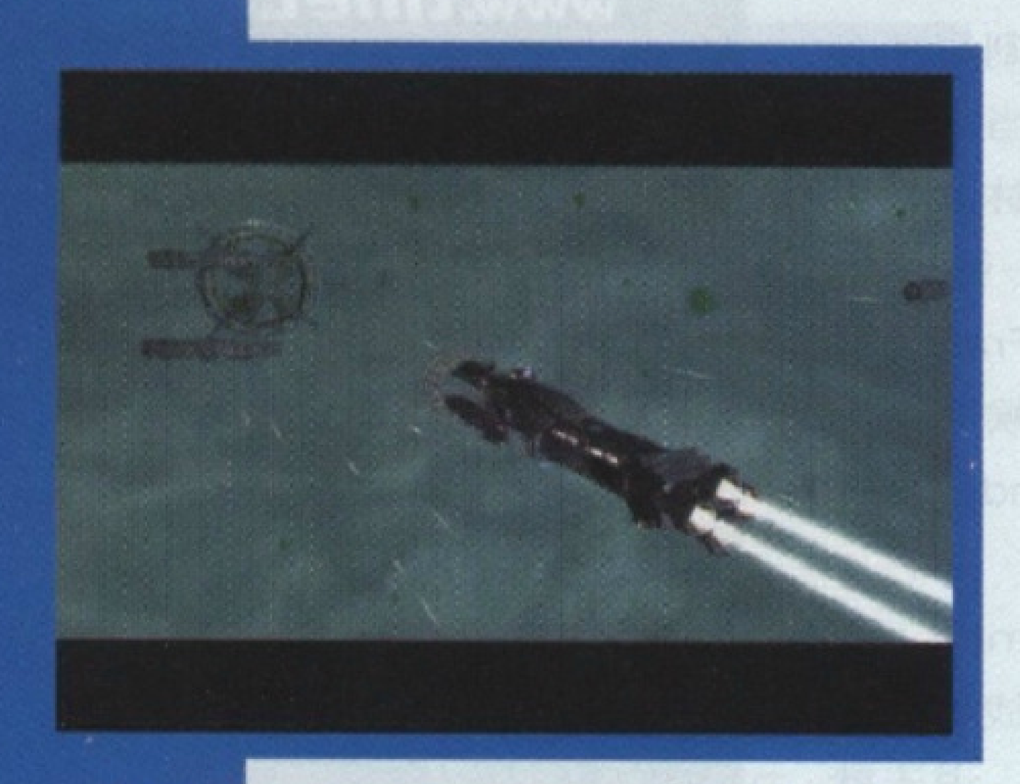

贴在战列舰的表面，它一点办法都没有。

们冲了上去，打了守敌一个措手不及。我将战机开到了实验船的凹处，既躲避外面的火力，又能轻松自如地对其施展各种攻击，很快，一艘实验船就爆炸了。但反应过来的敌人也朝我们疯狂扑来，我连续放出几个烟雾弹和雷，并借助陨石云快速撤离了船厂。与Order组织的接应战机会合后，顺利穿过传送洞，刚一出来，旁边竟然出现Rheinland的旗舰——Odin战列舰的庞大身躯！我左躲右闪，拼命躲避其火力。幸亏Hakkera驾驶Osiris战列舰赶到，我才在他的掩护下钻入了战列舰中。

任务11：主席

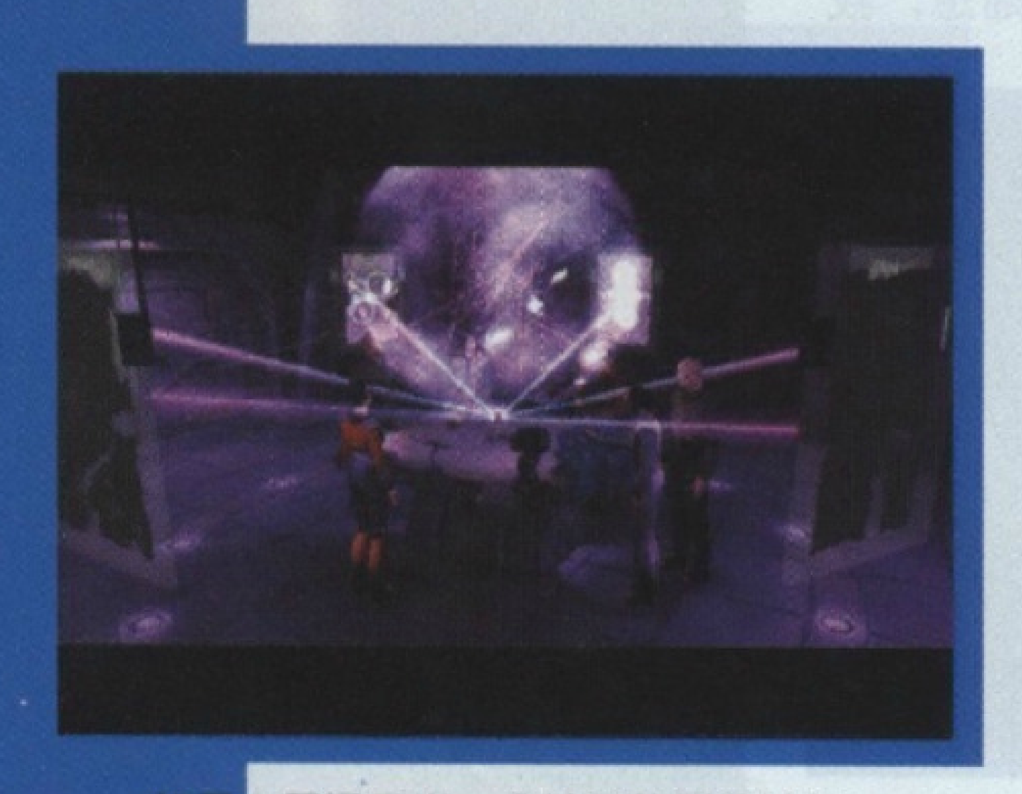

蛇一般的异形。

真高兴还能活着见到老朋友！根据Claussen的情报，Nomad通过对各组织领导人的精神控制来操纵他们。糟糕的是，自由联盟的主席Jacobi已被敌人关起来了。如果她也被控制后果将不堪设想，必须将她救出来！在战列舰上以极低价格更换武器装备后，我升空与朱妮和King会合，由Texas星系回到纽约星系。真是讽刺呀，想当初就是这个Jacobi对我们下达的追杀令，命运却让我们去营救她！穿过浮山区，抵达Buffalo基地，再由附近的一个星系传送洞飞往海军卫星站。虽然旁边的两个武器平台很烦人，但依靠战机的高度机动能力和强大的鱼雷弹，我们还是摧毁了卫星站，这样一来，Osiris战列舰就能安全穿行了。目的一达到，我们就撇开敌人赶去与Walker会合，然后开赴21号区。击败拦截之敌，走传送门抵达Alaska星系。一路跟随Walker来到监狱，及时救出了主席Jacobi。众人亲眼目睹了像蛇一样的异形，原来就是这种恶毒的生物对关键人物实施控制后引来的宇宙灾难！刚出监狱，Nomad的大群战机就攻了上来，它们就像蓝色的小精灵，美丽却致命！好不容易逃离战场，和Walker一起赶往传送门。只要到达纽约星系就安全了。当传送门浮现眼前时，我们不禁惊呆了——两艘战列舰横挡在传送门前，四周无数的战机在朝我们逼近！我们不仅跑不掉，也不可能取胜！危急形势下，Walker驾驶着他的战列舰朝传送门冲了过去。轰！几艘战列舰撞在一起，爆裂出刺眼的亮光。就这样，以Walker和他全体船员的生命为代价，我们护送着Jacobi逃回纽约星系，尾随而来的敌机没有构成太大威胁，被一一击毁；当敌战列舰出现时，我方的Osiris战列舰也赶到了……


Walker奋勇撞向挡在传送门前的两艘战列舰。

任务12：电池

再次从炼狱中归来的我，还未喘口气，就接到了一项更为凶险的任务：去异形的一个未知设施里夺取一种特殊的能量电池，只有那种电池才能激活新星水晶。也许我真的应该留在Leeds星球，那将不必承担如此危险的使命了！备足各类强力导弹，出战列舰与队友会合，很快我们就飞抵了异形的设施。它像个大圆盘，在其入口前由蓝色的能量罩保护着，必须先摧毁发动机方能进去。在朱妮和King的掩护下，我用巡航引擎高速飞往一个蘑菇状的发动机。借鉴摧毁战列舰的经验，我钻到了它偏上方的夹层里并停在那攻击它，从而避开了下方的许多固定火力点。虽然也遭敌机的打击，但凭借友军的支援和维修品，不难熬过去。在鱼雷、强力导弹和激光武器的猛烈攻击下，发动机没多久就爆炸了。由于友机已遭受很大的伤亡，我用巡航引擎快速行动，依次干掉另两个发动机，然后由设施的北端开口钻入其核心。设施核心里充满了核辐射，我高速冲过旋转木梁和大横梁，抵达核心区后按B键获取Nomad能量电池，再马上冲出去。周围敌人仍然很多，不可恋战，尽快赶往传送门，若稍微慢一步，敌人就会将其摧


新星水晶揭示出一个神秘的星系结构。

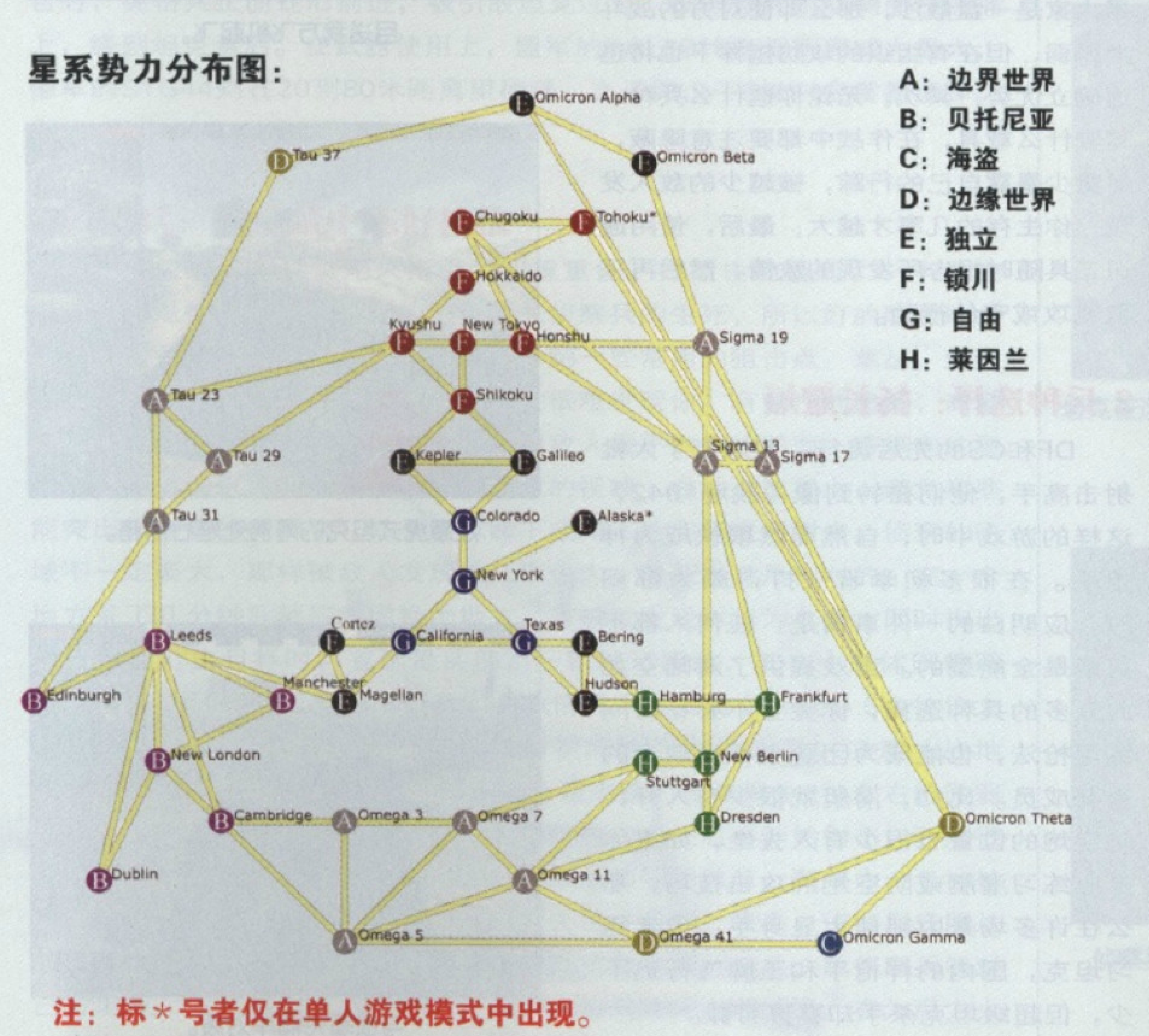
毁。刚刚转移至Omicron Minor星系，就遭遇许多Nomad截击机。将它们全部击毁后飞往Toledo星球，这是Order组织的秘密基地，绝对安全。我降落后才发现两位科学家以及新星水晶、Proteus卷轴都已运抵这里了。

任务13：命门

科学家终于能够启动新星水晶了，迷漫的紫色光芒渐渐淡去，显露出一个奇特的星云结构。这就是异形的总部？经过科学家的分析，我们必须飞抵那里，激活Hyper game系统，这将把所有异形驱逐回它们的家园空间。我明白这是最后的决战时刻，抓住异形的命门将彻底扭转人类目前的危急形势。换上最先进的重型战机，备足武器弹药后马上升空，直奔Nomad的战列舰，贴在它的凹处将其击毁，再与友机配合歼灭其他敌机。消除这波威胁后，我们回到Toledo星球，大家开了最后一次会议，协调分工行动。我先护送Sinclair去Osiris战列舰，途中遭遇敌战列舰，击毁它后，来到位于Omicron minor星系的Osiris战列舰。刚安置好博士，敌人的攻击波又尾随而至，我再次出战歼灭敌人，然后跟随指挥官Orilion去传送门。清除传送门前的敌人，我们的反击矛头终于指向Nomad的总部了。

Nomad的总部非常奇特，像一个无边无际的大平台。我们飞近中央，发现必须先摧毁四周的4个发动机，方可进入Nomad总部设施的内部。Nomad的截击机朝我们迎来，队友与它们接上火，我则在队友掩护下快速逼近发动机，贴在它的凹处，鱼雷、导弹齐出，将其迅速摧毁。然后马上转到另一个发动机，赶在时限前摧毁之。当4座发动机全部被毁后，我们由中央的入口进入设施内部。哇，里面好大啊，感觉比外面那个世界还要大，Nomad真是个奇特的种族！我们飞抵其城堡样子的总部，在队友的掩护下，依次摧毁半透明的柱状发动机。最后借助释放出的能量，我激活了Nomad城堡上空的蠕虫洞，将所有Nomad的战机都吸走了。Nomad族就这样被驱逐了，但愿它们再别出现……

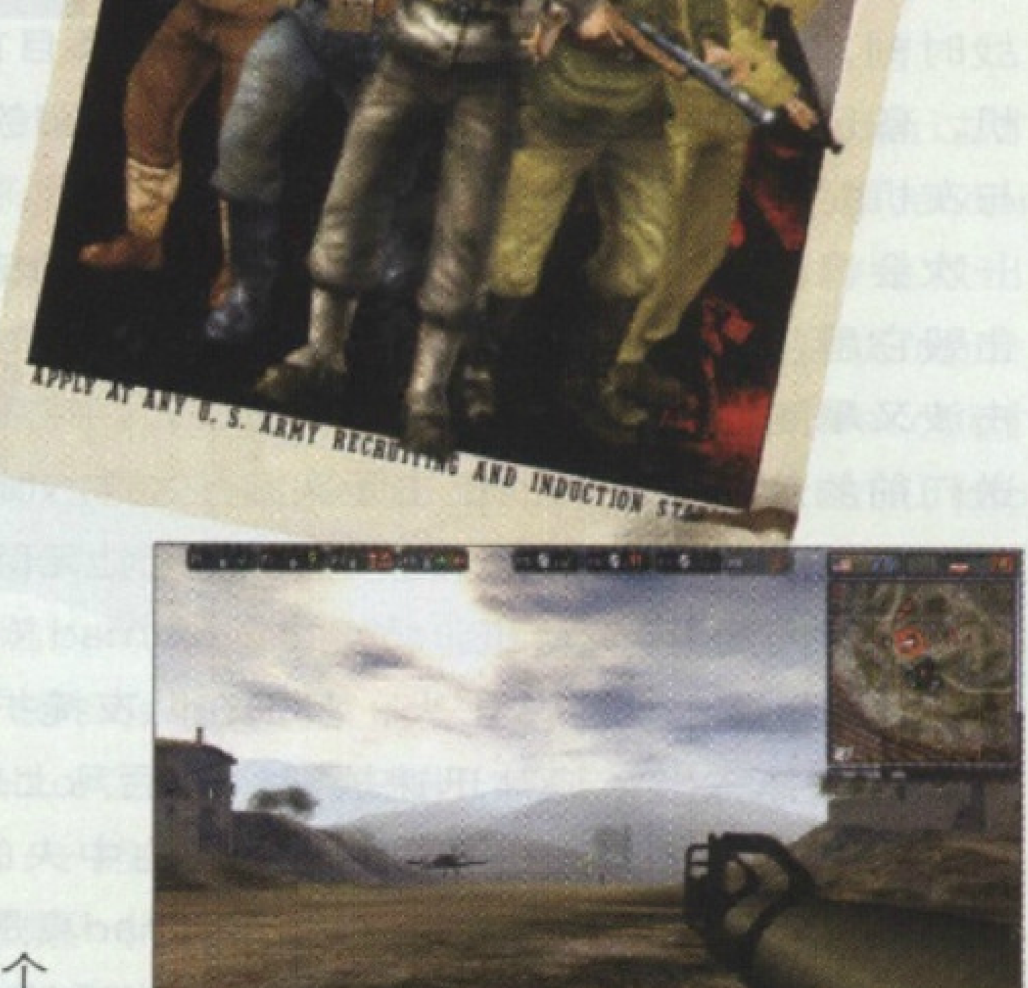
星系势力分布图：



A：边界世界
B：贝托尼亚
C：海盗
D：边缘世界
E：独立
F：锁川
G：自由
H：莱因兰

注：标*号者仅在单人游戏模式中出现。

于2002年推出的《战地1942》以其独特新颖的游戏性异军突起，荣获了包括Gamespot年度最佳动作射击游戏在内的多个奖项。瑞典制作商Digital Illusions凭借它而名声大噪，发行商电子艺界亦深受鼓舞，开设了多台网上对战服务器，并已全部升级到1.3版。而其资料片《战地1942——进军罗马》也于2003年2月推出，它在核心引擎与前作保持一致的同时，修改、增添了许多设定，平衡性也有所改观，另包括6个全新的作战场景，贯穿了二战中盟军从北非进攻意大利的过程。本文作为《大众软件》2002年第20期《战地1942》攻略的续篇，除了介绍资料片《进军罗马》的过关流程外，还综合国内众多高手网上作战经验，介绍了一些深入的对抗战术和攻防技巧。



Battlefield 1942: the Road to Roma

战地1942

——进军罗马

■湖南 =|hero|=blacksmith

总评 91	
制作	Digital Illusions
发行	美国艺电
载体	CD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win9x/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：1.15GB



战斗技巧篇

1.战斗总则：讲求团队精神

首先要强调的是，这不是一款宣扬个人英雄主义的游戏，重点在于团队的配合。虽然提高战斗力无疑非常重要，但如果大家是一盘散沙，那么即使对方的战斗力稍弱，但在有组织的攻防指挥下也将迅速确立优势；其次，无论你选什么兵种、驾驶什么载具，在作战中都要注意隐蔽，尽量少暴露自己的行踪，被越少的敌人发现，你生存的几率才越大；最后，使用通讯工具随时报告所发现的敌情，然后再采取或攻或守的行动。

2.兵种选择：扬长避短

DF和CS的先后流行，锻炼出了大批射击高手，他们在转到像《战地1942》这样的游戏中时，自然而然很快成为神枪手。在很多初学者被打得颇为郁闷时，应明白的一件事情是：任何人都不可能是全能型的。游戏提供了海陆空如此众多的兵种选择，你完全不必花时间练习枪法，也能成为团队中不可缺少的重要成员。比如，潜艇就很少有人开，防空炮的位置也很少有人去坐，如果你专心练习潜艇或防空炮的攻击技巧，那么在许多场景中都能大显身手；或者练习坦克，国内的神枪手和王牌飞行员不少，但超级坦克杀手却寥寥可数。

目送我方飞机起飞。


注意虎式坦克的薄弱处是后油箱。


与敌坦克隔岸对轰。

3.反坦克兵：抓住攻击时机

这是一个针对性很强的兵种，主要用途是配合突击兵的进攻。而在攻击坦克时要牢记“敌进我绕、敌停我打、敌打我躲、敌退我追”的战术原则，不与敌坦克正面对抗，能不被发现就最好，就算被发现也要立刻找房屋、斜坡、碉堡、战壕躲避，绕行到敌坦克后方或侧翼才发动攻击。其次，坦克最大的弱点在尾部，其他薄弱环节包括底盘、顶部炮塔和侧面的履带，打击坦克就要瞄着这些薄弱环节。对中型坦克，打其后油箱可一炮击毁；对M10、虎式和T34/85，用火箭筒打其尾部一炮后，换手雷扔过去，既可伤坦克，又能防止坦克驾驶员下车来追杀你；攻击一次后，迅速躲起来，找机会发动下一轮攻击。第三，尽量少打移动中的坦克，并捕捉坦克在复杂道路上因转弯而不灵活、在占旗后驶离据点而疏于防备尾部的战机。遇上敌兵时，火箭筒不要朝人打，而应朝目标身旁的建筑、地面轰击，一方面爆炸可震伤敌人，另一方面气浪也容易使目标失去方向，然后马上换出手枪或手雷。

4.突击兵：坚持打运动战

它是主司进攻、占据点的兵种，不停地跑动是其进攻的首要原则，不要在一个没有什么遮挡的地方呆上1秒以上的时间，在有敌方火力拦截的情况下冲锋时，不要朝目标直线前进，而应蛇形前进。当身边的战友倒下去时，你须马上判断出是什么兵种杀的他。当身边的战友开火时，你要朝他开火的方向观察，并及时提供火力支援。不要向太远的目标开火，忌讳长距离在平地或高地上奔跑，你的任务只是占领不远处的据点和消灭该据点周围的敌兵。坦克是突击兵的克星，碰上坦克应尽快躲起来，然后请求飞机或反坦克兵的支援。在协同作战上，突击兵常和坦克、反坦克兵配合。与坦克配合时，突击兵的任务是肃清残余和对付工兵；与反坦克兵配合时，突击兵正面蛇形前进，吸引敌坦克注意，反坦克兵则从侧面快速插上，绕到坦克背后。在武器使用上，盟军的BAL1918在近距离威力最大，德军的STG44则在20到80米距离里稍强；当子弹少于8发时应重新填弹。在1.3版中，突击兵的作用有所削弱。

5.侦察兵：在隐蔽中练好枪法

它身兼狙击和提供炮火指引的双重重任。打狙击的技巧，一半是隐蔽，一半是枪法。隐蔽地点的选择事关侦察兵的生死，所以好的隐蔽地点往往是优秀侦察兵的不传之秘，这里介绍一些常用的狙击点：草丛，透过朦胧的绿纱可观察到目标，但目标往往很难发现你；有窗户的房间，离窗户一定距离，也能形成你可见到敌人但敌人看不到你的局面；带烟囱的屋顶，利用烟囱来躲避敌地面部队和飞机的视线。在地点选择上，避免那些能突出你身形的参照物，并尽量以趴下或蹲下的姿势进行射击。侦察的区域不一定要大，那样被敌人发现的几率也大。隐蔽也只是相对的，在一个地方呆了几分钟后就应考虑换个地方。当被敌发现时走为上策，同时掏出手枪。在打击目标时，首选是头部，一枪就可毙敌，若击中身体则需两枪。打移动目标需把握好提前量，多数情况下提前量在0.5到1.5个体位之间，想爆头的应将准星对着目标的颈项或脸而不是头盔。注意《战地1942》的狙击枪有呼吸效应，即在打开狙击镜后枪体发生2秒左右的微弱晃动，必须在不移动身体的前提下等这种效应消失后再开始射击，否则很难打中，而任何移动身体的举动都将导致新的呼吸效应。要成为一名神枪手，需锻炼一种直觉，靠手一抖的感觉去击中目标。最后，侦察兵应服从战局的需要，优先射杀防空炮手、修坦克或布地雷的工兵、敌侦察兵等对己方坦克、飞机威胁大的目标，并对敌人造成某种心理威慑。在为后方火



冲到小屋旁去打击敌坦克。



步兵冲到敌据点前，先扔手雷过去。



坦克在远处用火力压制敌据点，突击兵过去抢旗。



侦察兵作炮火指引时，不可离目标太远。


胡斯克行动：侦察兵用望远镜为驱逐舰提供火力指引。


在吉普车上布满炸药，用它去摧毁敌方坦克。


与敌坦克对攻。


山头的反坦克炮可有效抑制对方的反击。

炮作指引时，按5键调出望远镜，在离目标不太远的地方站立，点鼠标右键进行了望，然后按鼠标左键即为火炮提供了坐标。后方的炮手按鼠标右键调出侦察兵所观察的景像，屏幕左侧和上方出现坐标刻度，左侧刻度代表距离，上方刻度代表左右偏离，两个黄点表示你上次开火的炮口位置。在准星的外围有一个小坦克图标，将它的朝向对准准星中央，试射一发炮弹，然后进行远近距离和水平偏离的微调直至击中目标。侦察兵提供的火炮指引信号可持续120秒，之后信号消失，需重新提供信号。在无人配合的情况下，玩家可选侦察兵，驾驶战列舰，自行了望和发射火炮。注意，侦察兵最好乘吉普车到前线去提供指引，在提供完指引后马上乘吉普车撤离，否则一旦阵亡，所提供的指引就作废了。

6.工兵：炸药是首要利器

工兵是用途最广的兵种，练好了有意想不到的作用。工兵的每种武器都有其独特的功能，首要武器是炸药，是用来防守和偷袭的绝佳物品。比如防守一个据点时，在房屋门口、窗户外、道路拐弯处等地方放上1个炸药，隐蔽起来，等敌突击兵或坦克一到，就……轰！若与吉普车配合，更是摧毁敌重型坦克的利器，即在吉普车上放置炸药，然后对着坦克冲过去，快撞上时跳车并引爆，这是工兵击毁坦克的绝杀招！地雷的作用在于阻断敌装甲部队的前进路线，通常是桥、山路拐弯处等要点，埋雷时注意埋在道路颜色深的地方，或土坡、桥梁凸出地的背面，尽量埋在对方看不到的地方。工兵步枪是一把非常好用的中程爆头武器，边跑边对着对方的头点1下敌人就挂了，若在近距离遇上突击兵，则需借助炸药。扳手不仅可修坦克，还能用来排雷，蹲下身子，将它对准地雷拧一下即可。在进攻中，工兵常与坦克配合，一是随时修理，二是利用步枪的爆头打击那些试图躲避起来扔手雷的敌兵。在防守中，工兵借助运兵车，充分发挥埋雷和放炸药的特长，并隐蔽好自己，可让敌人死不瞑目。这里特别要提的是，对于那些呆在维修平台上抢据点的坦克，有多种办法消灭它，比如飞机俯冲轰炸加撞击，反坦克兵先将手雷扔到坦克底部再发一枚火箭，工兵则在坦克的四周先埋上雷，让其动弹不得，再跳到坦克的背部，将炸药放到坦克身上，然后隐蔽起来启动炸药。当然，步兵对坦克时首先要避开其视野，尽量不被发现才行。

7.坦克：在移动中展开有效的攻击

作为陆战的主力，坦克是攻防的中坚力量。要用好坦克，首先须练出优秀的枪法，达到于移动中击中移动目标的水准；其次要保持运动，必须不停地灵活运动，停下来几乎就意味着死亡。遇上敌方坦克时，不要停在那儿与其对射，保持速度冲过去，在给它正面一炮后，冲到其后部迅速转身，轰击其尾部，必要时不妨使用撞击对方坦克的非常规战术。对抗单兵时，总的战术思路是保持一定距离，在对抗中要将炮弹对着其脚下打，敌兵即使不死，也会被炸飞而迷失方向。若发现敌兵躲到山坡后，可下坦克追杀之，因为对方很可能准备掏手雷伤坦克。遇上反坦克兵时，要么下坦克追之，要么将坦克迅速开走。如遇迎面飞奔而来的吉普车，一边后退一边冷静地对其开炮，并尽量保持坦克的正面迎接其撞击。坦克的天敌是飞机，遇到飞机的威胁时（听头顶的声音），或稍微拐向避开轰炸，或换到2号位用机枪打飞机，扰乱其行动。

8.其他装甲设施：善用各具特色的作战方式

即使没有在吉普车上放炸药，它也可撞毁坦克，方法是不要用吉普的正面撞向坦克，而是用某一侧边，比如用右车灯这半边撞坦克的右侧，也

就是错开撞，保证一次解决。运兵车常被人忽略，但它有其特定的用途，比如将它开到据点不远的隐蔽处，一有敌兵出现就到2号位攻击之，受伤后退到3号位加血。游戏中的一个Bug是，将运兵车对着房屋倒开，其尾部会伸进房屋内，这时候从3号位离开运兵车，就出现在房屋内部了。对于车载炮（比如胡蜂），非常有效的一个战术是保持它在初始位置不动，将炮口的准星对着天空开炮，让同伴汇报炮弹的落点，你自己则调整准星的位置，并最终记下准星在天空中的相对位置，此法在一些场景中有着巨大的作用，可有效控制住敌人的必经之路或敌基地的各出生点。在用防空炮打飞机时，须留出提前量，估计飞机的飞行路线，提前约1个机位轰击，不可对着飞机直接打，具体提前多少须视飞机的高度和速度而定。

9.飞机：主要作用是辅助进攻

随着一个接一个补丁的推出，飞机在游戏中的作用越来越大。因水平所限，这里不谈诸如剪式飞行之类的操作技巧，只谈谈飞机的战术用途。飞机主要是为地面部队提供火力支援的，在绝大多数情况下，飞机不能夺取据点，而占据点才是对抗的首要目标，杀多少敌人倒是次要的。基于此，飞机的战术用途主要在3个方面：一是争夺制空权，消除对方飞机对己方地面部队和轰炸机的威胁；二是打击敌地面部队，轰炸和扫射都行；三是对敌基地实施压制，炸毁复生的装甲车辆和人员。飞机的天敌是防空炮，在一名优秀的防空炮手面前，即使是速度快的战斗机也难以全身而退。而且防空炮复生的速度很快，即使将它摧毁，敌人又很快能坐上去，所以用飞机炸防空炮在战略上是错误的。如果是出于复仇的目的，飞机对付防空炮还是有办法的，比如飞到高空然后垂直俯冲，或贴近地面的高度飞行，以机枪扫射防空炮手。

10.战舰：硬拼型打法不可取

游戏里“一物降一物”的概念特别明显：坦克克突击兵，突击兵克反坦克兵，反坦克兵克坦克；坦克克步兵，步兵克防空炮，防空炮克飞机，飞机克坦克。到了海军，潜艇克战列舰，驱逐舰克潜艇，战列舰又克驱逐舰。战列舰不仅是海战的主力，也为登陆作战提供强大的火力支援。驱逐舰最重要的任务是掩护战列舰，提防潜艇的偷袭，在其主炮位置按鼠标右键就可投出针对潜艇的深水炸弹。潜艇不是一种冲锋型的攻击武器，而是一种偷袭型的猎杀武器。有人一开始就开着潜艇朝敌海军方向笔直冲过去，这很危险，因为敌驱逐舰也正好面对着你，一旦被其发现，想跑都跑不掉！对潜艇来说，应使用绕道偷袭的方式，远远绕到敌人海军编队的侧面，隔着很远的距离（视距之内即可）就开始发射鱼雷，打击目标的优先顺序是战列舰、航母、其他舰船。如果敌舰在移动，则还需注意提前量。当潜艇被敌驱逐舰追杀时，下潜已无意义，这时候应浮出水面，在移动中发射鱼雷，力争将鱼雷击中舰船在水下的部分，给其造成重创。

进军罗马篇

安其欧战役

场景说明：中型场景。红、蓝双方在河流两岸展开对抗，争夺6个据点（双方基地都能被夺取）；武器装备比较均衡，均有飞机、坦克，分散于各自的两处基地里。在河流拐弯处的2个灰色据点都位于小坡上，其中河西的据点有个位置不错的碉堡，适合防守，河东的则可提供一辆坦克，适合进攻。唯一的防空枪塔在河道中央的小岛上，另有4座桥连接着两岸。



山坡上的反坦克炮是防守的重要工具。



空降到敌后，夺其坦克，占其据点。



盟军多备几名工兵，维修驱逐舰。



安其欧战役中唯一的防空火力点。


火箭兵埋伏在桥上，打击经过的敌装甲车辆。


坦克沿山道蜿蜒而上，增援山头。


教堂是红方最后的防守点，多用手榴弹封住入口。


高地中央的反坦克炮非常重要。

攻防思路： 初期双方都快速出动，争夺双方基地之间的两个灰色据点，争夺1辆额外的坦克以加强进攻力量，或占据碉堡以遏制对方的推进。取得优势的一方可进而控制河道中央的防空枪塔，遏制对方的飞机，后续部队继续冲向敌基地并力图占领之。处于劣势的一方，一方面以坦克正面出击，用侦察兵干掉防空炮手，飞机协助消灭地面之敌；另一方面应利用道路的复杂性，步兵从高坡上溜过去，吉普车在桥间纵横穿梭，试图绕到敌人后方，占领其基地。在势均力敌的较量中，很可能出现双方所占的据点犬牙交错的情况。这时候是攻还是守，既取决于整体的部署安排，也要看个人的对抗能力。对抗力弱的人，不妨选择埋伏偷袭或乘吉普车迅速穿插的策略；对抗力强的人，则应正面出击，夺取对方据点。

沙莱诺战役

场景说明： 中型场景。红方从西南角、蓝方从东北角分别出动，各有多部坦克和飞机。中央区域是一片高地，共有3个据点，山腰上的两个据点均提供维修平台，山顶的据点遍布反坦克炮和防空炮，是争夺的关键。从双方基地到中央的高地，都各有两条山路相通。双方都无法在山顶据点复生。

攻防思路： 双方将围绕着山顶据点展开激烈争夺，任何阵亡的人员都须尽快赶往那儿增援。红方走北面的道路，能较快抵达山顶，所以在第一轮争夺能占微弱优势。任何占据了山顶的一方，都可采取多种手段进行防守，包括布雷、放炸药、操纵反坦克炮、防空炮，既防敌飞机，也要防敌坦克和步兵。山顶失守方则应组织起协同进攻，不要一个个上去送死，在远程火炮、飞机的协助下冲上山顶，另派突击能力强的人员隐蔽潜行到敌山腰的据点并占领之。侦察兵多利用山腰间的树木、草丛和废弃房屋，狙杀反坦克炮手并为远程火炮提供指引。

克罗齐高地

场景说明： 中型场景。蓝方从基地发动进攻，红方在1个高地上据守，拥有5个据点。山坡上的反坦克炮在被摧毁后不能复生。

攻防思路： 红方的优势在于地利，山坡上障碍物多，便于士兵们隐蔽，反坦克炮对坦克的杀伤力很强。红方的策略分3个方面，一是在初期尽量阻止蓝方抢夺据点，为此在操纵反坦克炮的同时，还要派工兵在道路上布炸药、地雷，突击兵保护反坦克兵冲下坡，利用房屋和凹坡的掩护打击敌坦克，迫使其分心，不能专注轰击反坦克炮。其次，当蓝方攻占据点后，应改为以突击兵为主、反坦克兵为辅，与对方周旋。最后，坚守住教堂，不能让蓝方渗透进去，并用手雷卡住唯一的入口，与敌展开消耗战，少量人员到教堂2楼和3楼去，通过窗户打击目标。而蓝方的关键在于尽早消除罚分的影响，为此应充分发挥远程火炮的威力，击毁山坡上的反坦克炮，然后轰击敌复生点，使敌无法有效对前线进行支援。用侦察兵打击敌反坦克炮手和反坦克兵，突击兵则跟随坦克冲锋。在占领第1个据点后，局势转入消耗战，蓝方凭借装甲的优势不难冲上坡，直逼教堂门外。之后能否攻入教堂并不很重要，胜负将取决于前期在什么时候消除罚分的影响和后期个人的对抗能力。

卡西诺战役

场景说明： 大型场景。双方基地都位处北部一条河的两岸，兵种实力旗鼓相当。河流两岸分别有道路蜿蜒往南，通往一座小山，小山上的7个据点按3层分布，山脚4个、山腰2个、山顶1个。

攻防思路： 开局非常重要，双方都须三管齐下，一是地面部队要尽快出动，去抢占小山处的据点；二要派坦克歼击车封锁对方的出口通道和其

纵深的复生点；三是飞机的作用至关重要，或争夺制空权，或轰炸敌基地复生点，或让队友搭乘趴在机翼上去抢山丘的据点。当争夺战在山丘展开后，双方都应守住山脚的据点，否则一旦被敌占领，其工兵将能封锁住由基地往山丘增援的两座桥，何况山脚的中部还有俯视双方通道的反坦克炮和保护性的防空火力。由于山道纵横交错，适合突击兵的行动，侦察兵则不适合在山丘上打狙击，应到外围去。山顶的据点是另一个关键争夺点，它提供防空炮和坦克歼击车，可俯瞰河流两边的通道。由于场景背景颜色较深绿，因此适合突击兵和工兵的隐蔽行动，注意对抗中多利用手雷。

湾城行动

场景说明： 大型场景。双方各有3个据点，所控制的区域相对对称，河中小岛和两座桥是连接两片陆地的主要通道。3据点分处不同高度上，其间的道路蜿蜒曲折，易守难攻。双方基地都能被占领。

攻防思路： 攻势可分为地面、河流和空中3条线。地面攻击线路是从滩头据点出发，派坦克与步兵协同出击；水路是指在滩头据点乘运输船，绕过小岛，直接去夺敌滩头据点；空中是指从基地起飞的飞机，建议让队友搭乘在机翼上，飞抵敌区纵深后空降下去夺据点。正是由于进攻路线的多元化，此关对攻防协调的要求也更高。既要能调集优势兵力，一举攻克对方据点，也要留下工兵来扼守已占据点，特别是己方的机场，它也是对方意图偷袭的首要目标，宜留2到3人防守。侦察兵宜于在第2个据点隐蔽，重点打击敌防空炮手。河流中央的小岛非常重要，坦克摆在这，可用火力压制住敌方的滩头和山腰据点，一旦己方偷袭敌机场得手，对方的人员将不得不从这两个点复生，从而成为炮火的活靶子，局势将非常危险。当处劣势时，应用吉普车或运输船冲出敌火力网，快速跑到敌后去。

胡斯克行动

场景说明： 大型场景。红方控制着从滩头至纵深的5个据点，蓝方则空降到滩头，或从驱逐舰上复生。滩头角落里的据点只能由蓝方占有。

攻防思路： 和奥玛哈海滩类似，这是一场登陆与反登陆的较量。消除罚分的影响是蓝方的首要目标，也就是必须夺取红方有海防大炮的那个据点。为此，空降的侦察兵为驱逐舰提供火力指引，驱逐舰（2号位）轰击敌海防大炮和滩头右侧据点，为前线部队的推进开路。突击兵乘运输船到滩头隐蔽处，占领据点，获得坦克和防空炮的支援，与左路空降兵一起去夺取据点。另外应在船上备2名额外的工兵，随时维修驱逐舰。红方要守住滩头，必须以海防大炮为中心，让海防大炮攻击空降下来的敌兵和从左处出现的敌装甲，侦察兵狙击空降的敌兵，突击兵在左侧据点复生，冲到滩头阻止蓝军登陆。后方的坦克尽快开赴前线，飞机出动去炸敌战列舰，给其施加持续的压力，迫使对方分出兵力来维修。工兵在山坡一带布置地雷和炸药，防止蓝方坦克的快速突袭。一旦蓝军撕开缺口，局势将对蓝方稍有利，不过红方也并非全无机会，要迅速组织起有效的防守，特别要守住机场，与对方打消耗战，间隙中派人空降到敌后夺取蓝方的坦克，并进而夺取其后方的据点。P





与队友配合夺旗后，转向其他据点。



利用地形优势，打击下方之敌。



盟军冲上岸后，以坦克为中坚往纵深推进。



受伤的飞机拖着白烟盘旋。

英雄无敌IV——战争狂风

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC WINDS OF WAR

■湖南 铁匠

因《英雄无敌IV》较之前作所做的改动很大，从而发生许多爱好者不适应的情况，在原作和资料片《极速风暴》相继发布后已有所改观。人们渐渐习惯了《英雄无敌IV》新的设定体系。而第2部资料片《战争狂风》在秉承原作体系的基础上，新增了6个新战役、3个全新的作战兵种。战役结构颇为有趣：5位英雄各自发展自己的势力，最后逐鹿中原，看哪一位能击败其他人而最终成为Channon人类王国的新国王！玩家在每个战役所费心培养的英雄都在最后的战役中成为要努力扫除的对象。由于英雄只能升到30级左右，因此在战斗中往往还须借助兵种部队，从而强调了战术的重要性。



总评	91
制作	New World Computing
发行	3DO
载体	CD×1
类型	回合策略
语言	英文
环境	Win9x/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 500MHz 内存：128MB RAM 显卡：32MB以上3D加速卡 硬盘：900MB

战役一：统治世界

龙族Spazz

Anduran山脚：场景分为3块区域，南部3座龙族城，东北的沼泽区散布着对手的3座精灵族城，西北的海湾区提供众多升级道具，但有众多强力生物驻守。在龙族与精灵族地盘的交界处，一片树林构成天然屏障，在前期无法通行。直到第6周，精灵族的对手将打开缺口，并从那里侵入南部区域。Spazz在场景西南出现，朝东北进发，尽快攻克一城，取得立足点；再蜿蜒东进，占领南部的所有3座城。作战中将4名盗贼放在前排吸引敌生物的注意力，用英雄的火系魔法和牛头怪的强力攻击灭敌，多余的盗贼分离出去，大部分跟在Spazz后面以随时补充，另派少量的盗贼单独行动，四处探路和搜刮资源。在城镇建造上，由于没有宝石矿，故应出美杜莎和梦魔马，将少量宝石矿用在城镇的升级上。积攒兵力，消灭入侵的敌部队，并寻机突入敌区与敌主力对决。攻占全部城镇并守住3天即获胜。

荒漠：在初期，沙漠上到处游荡着游牧骑兵，即使Spazz已练至第4层的火系魔法也难以连胜之。所以初期的策略是，让Spazz带上6名盗贼（分占6格）去挑战游牧骑兵，以闪电术或裂爆术杀伤之；另分出多股盗贼，躲在交战点不远处（游牧骑兵不追盗贼），等游牧骑兵一走开，就将Spazz的墓碑送回城，复活后的Spazz再去打击敌人，终可取胜。以此法可消灭沙漠上的所有游牧骑兵，但须避开神怪。在城镇建设上，出美杜莎和黑龙，占据各处资源，用资源交换硫磺，尽早使两座城都能出黑龙，黑龙一出，作战将大为轻松。红色对手在场景的中央、正北和正东各有一座亡灵城，主力部队由2名高等级英雄、30多骨龙、100多吸血



多布侦察兵，掌握游牧骑兵的动向。

巨龙国王所在的洞窟。

地下隧道的入口。



鬼组成，Spazz无法与之硬拼。一面积攒黑龙数量，一面通过到处散布盗贼来侦察，避开敌主力，与之兜圈子，打下一座城后就转到下一座，待兵力足够强劲且Spazz的火系魔法升至第5层后再与之决战，击败红方的同时也会获得龙甲、龙盾。凑齐100硫磺，到场景东南角的龙窟，交换得到巨龙国王的帮助。

霜流城：Spazz带上巨龙和招募的Goblin骑士，前4个位置留给4名盗贼，清除主城附近周围之敌，占领矿产资源和金矿。往西的桥路不通，只能朝东北进发，消灭沿途矮人和机械蜘蛛的拦截，它们速度慢，较易摆平。一直推进到西北角，拜访位置（73，6）处的房屋，在消灭了所有青色旗帜部队的前提下，矮人国王向Spazz屈服，同意开挖隧道。到正北22部冰柱旁下隧道，一路杀下去，由出口回到地面，攻下场景中部的Rimewood城。调集巨龙国王派来增援的巨龙和其他高级兵种，回到隧道，在西南角（124，63）拜访小屋，击败矮人最后的反抗，由隧道往西北走，从隧道出来后即出现于紫色对手的禁区之内，其主城和主力就在不远处，却非常难打。主力英雄等级高达40级，主力部队包括50个骑士、10多个天使。控制住攻击力惊人的投石车厂，并不断调兵遣将，决战前服用复活药水，在战斗中优先干掉对方的投石车。Spazz的主要能力是攻击型火系链状闪电术和冥灭术，分别针对群体和单个目标。

战役二：野蛮部落

蛮族Mongo

竞争对手：此关动作不能太慢，因为蛮族的另一个英雄Otook在大陆的西部登陆了，如果他先于Mongo攻占两座目标城镇，那么Mongo将失败。对于蛮族作战相对简单，不用费心去考虑用什么魔法。前期在攻占附近矿产资源的过程中，注意优先集中兵力夺取主城东面的水晶矿，尽早出独眼怪。场景中部的蛮族城可轻松攻克，但屡遭来自西南的紫色对手侵袭，所以只占而不建，让对方去建设。初期作战依靠那两头猛兽，并在以后的战斗尽量保全它们。主角锻炼远程攻击力，积攒起独眼怪和鹰身女妖与紫色敌人周旋。争取在2个月内控制住南部的Northaven城，再攻打西南角的Pine River城。紫色对手的主力实力不俗，难以硬拼，必须源源不断地多调集后方部队，并给英雄在战前服用复活药水。消灭紫色对手后，北上攻下竞争对手Otook的Channon城，并守住3天。

长城：场景被横贯中部的长城分为南、北两片。北部只有一座蛮族城，南部则有3座人类城。好在兵力上蛮族城占优，不仅能出第4级兵种，而且后方每周都送来1只猛兽。前期先扫荡北部的野生之敌，当占据3座木材场后，后方送来两部投石车。回城调集兵力，开赴到位置（33，90）处的高坡（插着一面旗帜），投石车将自动轰开下方的围墙。Mongo率部南下，轻松攻克一城，此时必须在2个月即8周内攻克余下的2座城。一面调集后方的援军，一面派单个的半人马外出探路、警戒。Mongo直接西进，冲到西南角，那里的两座城都易守难攻，不宜力拼。在Highgate城旁购买投石车，攻打兵力薄弱的城，避开敌主力。抓住时机与敌主力在野外交战，千万避免在城内开打。在将敌主力诱歼在城外后，



敌主城躲在要塞里。



与敌主力的对峙。



猛兽不吃魔法。



将部队开到高坡插旗处即能轰开围墙。



攻城就容易多了。

赏金杀手：Mongo从东北角开始发展，初期占领附近的铁矿和木材矿，然后南下，依靠Mongo的强大攻击力和猛兽的长血，攻克东南部的Goodsprings城。此时传来消息，敌人发出悬赏要Mongo的人头，此关的难处开始显现：强大的敌人埋伏在隐蔽处，等着伏击Mongo，其兵力之强不是Mongo所能抵御的！对抗的策略是：Mongo往西北过桥的行进过程中保持谨慎，分出多支半人马部队到处侦察，敌人的赏金杀手通常埋伏在树林后面，不易发现，Mongo前进时尽量避开敌英雄，即使敌人兵力弱也不攻击之，因为他们是杀不胜杀的，每干掉1个，就会招来更强大的对手，此关的难点就在于此。不过各处矿产不宜放过，因为必须通过资源交换来获得水晶矿的供应，以出高级兵种。让Mongo尽可能隐蔽地穿过敌区域，途中可利用避难所。绕到场景西南部攻击敌主城，其防守比途中的两座城要薄弱得多，只要攻下它便能获得胜利。



敌主城里守卫薄弱得多。

战役三：杰出人物

巫师族Mysterio

线索：一条河纵贯而下，将场景分为东、西两片区域。东部有3座城，Mysterio率部南下，可轻松攻占它们。西部则座落着5座人族城，由多个对手占据。东、西两片区域的联系通道总数达6个，既有传送门，也有桥梁。敌人将从不同的通道过来，侵袭Mysterio的城镇和资源，这是比较麻烦的地方。Mysterio既要守住已占之城，尤其是主城，又要深入到敌腹地，攻占敌城。为此，先打通传送门前的关隘，由传送门过去后，分出多股小部队先侦察，再由Mysterio直扑目标城。必须打下西部5座城中的4座，方可发现线索。在此过程中无须守住攻下来的城，注意多占出兵点，靠它们来积攒兵力。在资源上，宝石矿稀少，必须用其他资源交换。在攻克第4座城后，Mysterio赶到场景西部（122，57），进入Erin的豪宅。



在此学习好魔法。

寻塔：场景分为东、中和西北3块区域。初期，Mysterio北上占领资源，再往主城西南走，过桥攻占临近的那座城，每周将获得蛇后的增援。主城东面的魔法学坛传授回城术，学会它之后能极大方便Mysterio及时回防。通往敌占区的联系通道共有4个，在防御上多布置侦察兵进行警戒，一有情况，Mysterio就用回城术。在进攻路线上，建议走南边，贴着场景的底线，到紫色传送门（80，135），旁边的巫师之眼揭示出4个位置，那些都是能量池的所在地，必须一一将它们摧毁。由紫色传送门抵达南部的小岛，招募邪恶女巫。作战中借助Mysterio的幻像术、畏缩术和邪恶女巫的团体缓慢术。另外带上1名副手，将其培养起来，留作主城防御之用。与敌展开漫长的拉锯战，逐一消灭各敌。在摧毁了4个能量池和铲除了红色和橙色对手的势力后，方能通过西北角（87，15）的关卡，摧毁第5个能量池。再转至神秘塔外，这才得以穿过关隘（82，20）进入神秘塔，却发现这一切都是Channon对你设下的一个骗局……



摧毁各处能量池。

报复：此场景地形复杂，道路交错纵横，敌人进攻的方向也较难把握。在初期，两位英雄肃清东北部野生之敌，占领资源。Mysterio应尽早到主城河对岸的码头（78,124）买船出海，在小岛（71，122）上学得Hypnotize术，这是守序系魔法的最重要法术。助手英雄先跟随Mysterio行动，尽快提升等级，发展亡灵系魔法。中后期，Mysterio带着邪恶女巫和泰坦等高级兵种外出，女助手依靠招募的黑暗骑士、自动增援的Goblin骑士以及城中所产的吸血鬼和骷髅龙防守。若情况不妙，则让Mysterio施展回城术，紧急赶回来增援。敌人当中颇为头疼的是攻击力强大的投石车，让Mysterio施展幻像术和Hypnotize术，将邪恶女巫的幻像贴近敌投

石车，以Hypnotize术控制敌强力部队并反戈一击，邪恶女巫的真身则施展团体缓慢术。甚至可在召唤了几次幻像后，由Mysterio施展回城术撤走，让幻像与敌继续作战，可有效减少伤亡。Mysterio在征战过程中，拜访各处的金面像（共7座），找到圣杯的埋藏地点（99，45）。挖出圣杯，将它带回主城，从而获得资源和出兵数量的奖励。探索过程中，不必强攻敌城，只有当敌城防守薄弱时才攻，保留有生力量，但遇上在野外行动的敌英雄时则不应手软。经过漫长的拉锯，攻占全部8座城，并守住3天不丢失即可宣告胜利。

战役四：受够了

精灵族Erutan

劝说的艺术：由于木材紧缺，必须通过资源交换来完成出兵设施的建造。Erutan着重发展自然系魔法，兵种上出狮鹫较好，因为攻城的战斗较多。作战中使用召唤生物术，特别是召唤白虎术，辅以前面4格列一排狼或小仙灵。初期先占附近的矿，再拜访巫师之眼，观察到3个位置。由于地形开阔，不太好防守，先朝东南方向杀过去，攻占Acorn Grove城后得以招募螳螂。继续到东南角，在小屋（66，134）换得2件宝物，它们能带到下一关。注意回防和布置眼线（用狼或小妖精），侦察对手动向。回到主城，往北面进攻，经过激烈的拉锯攻占各座城镇。过程中最好锻炼另2名英雄，让他们留守家中。在攻克了Tall Tree城、Amber城和Acorn Grove城后，方能通过位于场景东北部敌主城前的关隘。敌主城里集结着重兵，好在我方已占据了其他7座城，凭借资源和兵力优势，终能克之，并须守住3天。

圣谷：主城周围没有木材矿和铁矿，只有靠四处搜刮才能获得建设所须的资源。Erutan先救出主城东南牢房里的女英雄Esmerelda，带着她一起作战。作战策略主要是召唤生物，对付射击类型的召唤水元素和狮鹫、对付格斗类型的就召唤土元素或独角兽，形成部队越打越多之势，当Erutan的自然系魔法升到宗师级后就能召唤螳螂了。在城镇建设上，建议出仙女龙，并造生物池出螳螂。前期分别往南、东、北，攻占金矿和中部的另一座精灵城，以这两座城作为出兵的来源。在进攻阶段，将Esmerelda留守基地，Erutan外出主攻。让他们分别带上另一名英雄以培养更多的英雄来协助，因为这关很容易升级，光知识树就多达五六棵。Erutan的攻击主力由仙女龙、螳螂组成，小仙灵飞到敌弓兵旁限制其射击。先攻下南边的两座人族城，并顺势东进，突破关隘（77，106），到巫师之眼所揭示出的位置交换资源



在此获取翡翠长弓。



酒馆老板提供一个重要任务。

通用策略：

1.英雄的发展

和《极速风暴》类似，前5个战役分别锻炼1位英雄，它们在结构上很类似，都各分为3关，第1关英雄等级最高15级，第2关22级，第3关28级。这个阶梯正好代表一个槛——15级能将英雄的主要技能升到第4层，尤其是魔法使用者，将他所擅长的魔法在第1关就升到大师级，这对下一关的战斗非常重要。不要随便乱升其他技能，不必见到新技能就学，那样将分散升级时的选择；22级的槛则须将主要技能升到第5层，对于魔法使用者来说就是宗师级；从23到28级则主升第二技能，魔法使用者要特别注重战斗系技能（Combat），将它升到最高级对英雄的生存很有帮助。最后，主力英雄身上常备复活药水，在大战前更是要多备几瓶。

2.派低级兵种四处侦察

《战争狂风》的作战难度提高了许多，做好侦察、随时掌握敌人尤其是敌主力的动向，有助于帮助作出是战是撤、是攻还是守的决定。如果派英雄去侦察，未免太奢侈了，而且侦察范围也有限，因此建议多派低级兵种，四面外出。一方面可捡随机出现的金钱和资源，另一方面也有助于判断敌人的实力并侦察其动向。基本上每个种族的初级兵种中都有个速度快的，即巫师族的侏儒、龙族的强盗、鬼族的小恶魔、精灵族的小仙灵、蛮族的半人马。每支侦察部队只放1名这样的低级兵种，分出多支来（10支不嫌多），分多个方向探索，在桥、传送门、路口这样的关键位置则保持不动，一旦有敌人经过，玩家马上就能知道，并采取相应行动。

3.主力英雄与低级兵种的配合

常用的作战组合是，两支部队一起行进，主力英雄的部队里包括2个主战兵种和4个上述侦察兵种，后者分占前排的4格（即每格位置只有1名侦察兵种），英雄和主战部队站在队伍的后排3格。这么安排的目的有两个：一是让侦察兵先攻击敌强大目标，然后再让主战部队攻之，这样主战部队往往就能少遭受敌人的反击；二是让4名侦察兵组成一道紧密的人墙，挡在英雄或主战兵种的前面，敌方的强力弓兵就必须先射掉它们，然后才能射到人墙后的目标，从而起到保护英雄和主战兵种的作用。第2支部队和上述战法相配套，由一批侦察兵种组成，随时补充英雄队伍里损失掉的侦察兵，并在跟随主力英雄的探索过程中分出多股单兵先行侦察，以便英雄直接赶往重要目标。


率重兵从敌城墙的裂口钻入。


在湖中小岛上接分支任务。


强大的敌方英雄。


拜访各处金面像。

得到翡翠长弓。然后从主城往东北进攻，连克3座城，直至抵达正东面的敌主城，攻下它并守住所有城3天。

自然之怒：场景虽小，但作战难度不低。先建成5级魔法塔，让Erutan学得召唤螳螂术，外出作战就轻松很多。从一开始就有意识地培养一名副手。先往东进攻，在东北部可招募到Gargantuan。为完成（9，39）处的酒馆提供的任务，转战至场景东南角，攻克Werther镇，酒馆老板会透露出一条进入Ginvil城内部城区的秘密后门，更重要的是，Werther城中每周都有凤凰和Gargantuan赶来增援，这样，3处兵源供应足以对抗敌人强大的兵力。地下隧道的入口在场景东北角，里面有3座金矿和1个凤凰台，不过要小心敌人的高等级英雄也光临这里。在争夺资金、资源、兵源时，积攒兵力，避开由多名30多级英雄和大量强力兵种组成的敌主力。由酒馆西南不远的渡口到Ginvil城外围，绕到位置（43，27）处，由裂口直接来到Ginvil城门口，避开守在正面两道关隘上的重兵，攻下Ginvil城即获胜。

战役五：死亡进军

亡灵族Baron

入侵的前奏：场景中散布着8座城，其中东部的3座是亡灵城。Baron优先锻炼亡灵系魔法，助手英雄锻炼战术系技能，初期两者合作行动，扫荡周围之敌。作战中，Baron用诅咒和复活亡灵的法术，当有了吸血鬼后，就几乎所向披靡了。资源上比较缺水晶矿，可通过交易换得。往北进发，攻占2座亡灵城后，提防敌人从西北方向过来。等Baron的亡灵系魔法升到第3层，可于（75，91）处学得Raise Ghost法术，然后带上吸血鬼和鬼魂出击，助手留在主城防守。接下来是典型的拉锯战，好在敌人只从南、北两个方向进攻，较易防守。Baron一路突进，在场景中部（88，74）走传送门，或买船出海到南部的小岛上。拿5件特定的宝物，与房主交换得到另外3件宝物，它们能带到下一关。那5件宝物分散在5条地下隧道里，这些隧道也是Baron必须去拜访的地方。当敌人被消灭殆尽时，让Baron和助手英雄不带任何部队，只他们两人，穿过各隧道前的关卡，下至地下隧道。隧道的入口在西北角有3个，在东北角有2个，拜访完5个地下隧道即过关。

Alderoth峡谷：主城在东南部，旁边的巫师之眼显示出口在西北角，要通过那里必须先清除该区的所有敌对势力。场景中的道路四通八达，没口可守，前期Baron带着助手Krik一起行动，帮助他增长经验。先攻克东北角的亡灵城，这里每周都将出现亡灵族的增援部队。留Krik防守，Baron带着吸血鬼和骨龙、黑暗骑士，走东北角的黄色传送门，它通场景西南和西北，是快速攻防的要道。场景中一共9座城，当开始夺敌城时，敌人反应激烈起来，不断派部队前来进攻。多布眼线，让Krik打击弱小的敌人，遇到强大的敌人则等Baron回援后一起抵御。敌主力英雄多是20多级的，不过有Baron的诅咒法术、亡灵召唤术加复活药水，并不惧之，更何况吸血鬼越打越多。当Baron的死亡系魔法升到宗师级后，战斗几乎可以自动进行。在各派对手中，西南的紫色敌人最为强大，建议先打中部、西北部，再打西南。西北部（56，24）处的小屋提供一个任务，击败两名特定的英雄并付出一定资源后可交换到一把剑，该剑能带到下一关。消灭全部敌人后，到场景西北部（96，26）穿过关隘。

死亡之手：这关的主要不利之处在于资源少、兵力少。初期所给的黑暗骑士必须保存好，牺牲吸血鬼无所谓，因为反正能随时召唤出来。攻占东南角的城后，首要任务是占领附近的木材和铁矿，为此将经受野生的十

字军考验，他们对亡灵兵种的作战有奖励。然后攻克主城西北的人族城Exeter。当Baron拜访完散布于场景中的9尊金面像后，会发现圣杯的埋藏地点就在Exeter城的旁边位置（56，107）。将挖出的圣杯送回主城就可解决资源少的问题。而在增加兵源上有两个途径：拜访主城北面的洞窟（34，107），给其所要求的资源，洞窟里的矮人就帮忙在主城里建造出骨龙的建筑；另外拜访场景东北（29，78）的小屋，拿出每类资源各20个，屋主就帮忙打开北部城墙的裂口。由裂口（21，67）进去，获得骨龙和黑暗骑士的供应。解决了资金和兵源问题，作战就相当轻松了。与敌展开拉锯，注意利用可通4个地方的黄色传送门。敌主城位于西北部的要塞内，其主力英雄等级高达36级，而且兵力非常雄厚，将其击败并占领所有7座城才可过关。


圣杯的埋藏地就在Exeter城的旁边。

战役六：逐鹿中原

笑到最后： 第6个战役只有1关，即1个场景，玩家必须从前面5个战役所锻炼出的英雄中选择一个，参与最后的战斗，而其他4位英雄和人族势力将是玩家必须克服的障碍。每名英雄都出现在场景边缘，拥有两名副手和3座城；场景中部是人族首都Rylos城。笔者选择了巫师族的Mysterio，并介绍他的作战策略，大家不妨自行探讨其他英雄的称霸策略。

Mysterio在东北部，主城每周获得2名邪恶女巫的自动增援。两名副手中，Urnaka属进攻型，Jubal属防守型，让Mysterio带上Urnaka一起行动，Jubal则主司防守和增援。在兵种结构上，带上邪恶女巫、傀儡龙各1名，其他用侦察兵，重点保护好邪恶女巫。多余的部队留在主城。作战策略在战役三中所讲述的基础上进一步深化，因为辅助英雄Urnaka也能施展守序系的魔法，他的作用是施展遗忘术使敌弓兵丧失射箭能力，施展畏缩术来辅助抑制敌人的庞大弓兵团或魔法型英雄。在局势不妙时，施展回城术撤离。在对付亡灵族、精灵族和龙族时，用邪恶女巫的幻像飞攻敌英雄或弓兵，邪恶女巫的真身则施展团体缓慢术，加上助手英雄对敌弓兵的抑制，基本上能取胜。若局势不妙，则让Mysterio镜像一支强力兵种的部队后（即使对方的强力兵种也能被创造幻像，比如巨龙），由Urnaka施展回城术逃走，让幻像去消耗敌人的实力。


总攻Channon王国的首都Rylos城。

作战中比较困难的是对付蛮族英雄Mongo和场景中部的人族部队，Mongo和其猛兽根本不吃魔法，其攻防能力又超强，邪恶女巫的幻像冲上去根本挡不住Mongo的一次反击。要对付Mongo，必须采取诱敌的策略，将它引到我方的次要之城来，然后通过不断地接触战和回城术来消耗Mongo所率领的部队，使其被困在那座城里而无法从其基地获得猛兽的增援。当肃清其多股次要兵种后，再集结起邪恶女巫、傀儡龙和对弓箭有很强抵御力的金魔像，总攻Mongo。人族部队之所以令人头疼，在于他们的数量太多，动辄就以百计，抑制敌英雄的魔法并发挥Mysterio的Hypnotize术的效用至关重要。在整个过程中，尤其是在中前期，须特别注意保存实力，不能损失太多兵力，尤其是邪恶女巫，它是Mysterio取胜的关键兵种。将所有敌对主力英雄击败并攻克了人族首都Rylos城后，你方才成就霸业！


守卫Rylos城的主力英雄。


终成霸业！







魔力宝贝 龙之传说 任务汇总

■辽宁 无名

《魔力宝贝3.0——龙之传说》已经面世一段时间了，作为一款已被玩家熟知的网游，此次新版里加入了一些新的任务，笔者在此进行汇总以方便玩家在游戏中节省体力，少走冤枉路。



天啊！船居然坏了，海难啊~~救命~~~~

舞者就职任务

在法兰城里谢里雅堡的揭见之间和乌鲁德执政官说话取得"银币"，然后前往伊尔村的港湾管理处和里面的港湾管理官说话，乘坐德洛杰斯号出海。进入德洛杰斯号和船员（41,23）说话，上床睡觉。一觉醒来和甲板上的船员（68,20）说话，不想这时竟遇到暴风雨！在暴风雨的冲击下，玩家将会被海浪冲到一个神秘小岛上。既来之则安之吧，去调查一下位于小岛（106,57）的"怪异的树"，并和小岛上（68,97）的可琳对话2次，可接到寻回她丢失宝物的任务。调查位于小岛（65,45）的"怪异的看板"，选择"否"进入无人洞穴（这时候Lv49级以下、Lv74级以下、Lv75级以上的玩家会有不同的路线）。穿过迷宫到达最底层无人的隐蔽房屋和彼特说话，这时会发生战斗（彼特会使用连击、气功弹、酒醉攻击、圣盾；身边还有乌龟和海蝙蝠各一只，蝙蝠会召唤同类来攻击你，所以尽量在它出手前将其解决）。击倒他们后，和彼特说话，取得"洗礼的耳饰"，和房间里的可琳说话然后离开。回行途中和博莱博莱号里的贝贝罗尼亚丝（26,19）说话就可以就职舞者，再和爱尔克拉乌丝公主（28,21）说话，付出5000G可习得舞蹈技能。

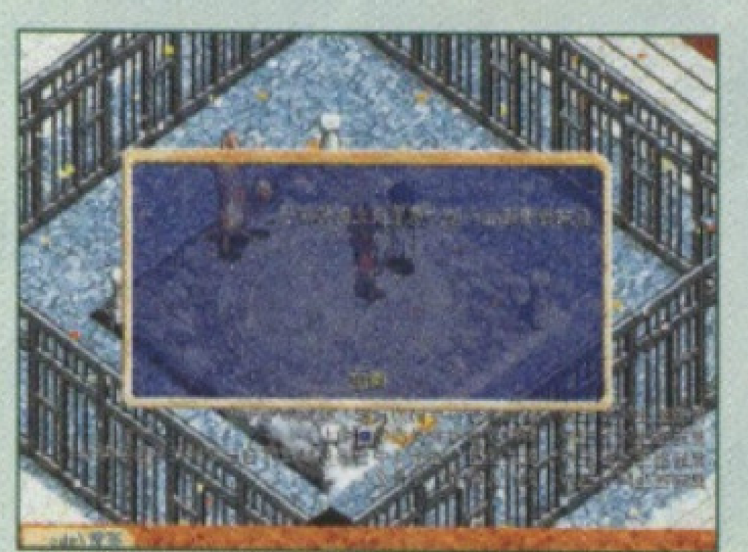


热闹非凡的预选赛会场。在这里可以自由挑选要挑战的对手。

炎之洞穴任务

首先前往维诺亚村西南方和士兵塔拉巴（299,538）说话，进入维诺亚海底洞穴。穿过维诺亚海底洞穴来到一个小岛，进入位于岛上的炎之洞穴（260,449），和1楼的火精灵沙拉曼达说话（低于Lv45的玩家无法进入），然后进入传送到炎之洞穴16楼的传送点，穿过从16楼到1楼的16层迷宫回到1楼（真能折腾，里面的红色史莱姆和蝙蝠都不难打），如果走错了路，就会进入最深处的传送点，和里面的火精灵说话可获得炎之牌，接着会被传送回16楼；走了正确的道路，和16楼的火精灵说话则前往炎之回廊挑战炎之斗神（红色巨人）。

击倒火之斗神后被传送到迷样的房间。房间里一共有3个火精灵，其中（9,4）的火精灵向玩家索取一个纯火水晶（出生水晶不行，我是用耐久全满换的）并给玩家一个福袋。使用福袋可以随机得到道具，福袋一共可以使用5次。可能给予的道具分别是：特大魔石、钢铁骑士、誓言之证、德特家的布、沙漠红星、魔族水晶、重来的种子、随机纯水晶一个、猫眼石和随机宝石（等级8）一个。和另外一个火精灵说话会被传送出去并根据你手上的火之牌给予不同等级的随机宝石一块：火之牌0张可得等级2～3的宝石、火之牌1张可得等级4～7的宝石、火之牌2张可得等级5～8的宝石。



打败了暗黑医生，居然不忘夸自己智商高，真是自恋的家伙！

到此，炎之洞穴任务就解完了。这个任务可以重复接，是个拿宝的好任务（还有另外3

个属性洞穴，不过到笔者截稿时止还没有开放）。

地下竞技场任务

在法兰城竞技场（123,161）里的治愈广场（26,13）和石像对话进入地下竞技场（一定要等级20级以上才可以进去）。进去后一直向下走，然后和竞技场中阿迪莱塔（16,11）说话，选择进入休息室，和休息室的凯尔琼对话得到斗士之证，然后再和旁边的裁判火焰舞者说话可到达竞技预赛会场。在会场中一共要集齐5枚斗士之证（自己本身有一枚，每打倒一个对手就获得一枚，失败则丢失一枚），然后向裁判换取预选通知证书准备参加正式比赛。根据自己在预选赛打败对手的不同将前往4条不同的路线进行正式比赛（胜利后得到的奖品也不同）。以下就是4条路线的进入方法和所遇敌人：

A路线： 4个人形对手（其中有个叫葛蓝的不用打，他说急着去厕所就把斗士证给你了），打倒后和裁判员对话可以得到预选通知书。回到休息室和裁判说话进行一对一的三连战：

第一战：依若克；第二战：莱欧妮；决战金雄（连击、战栗袭心、吸血），胜利后得到奖品冠军戒指（攻击、防御、敏捷都加0～1），装备后得到称号“羽量级冠军”。

B路线： 石雄和3个人形NPC（不要挑战葛蓝，否则会进入A路线），打倒后和裁判员对话可以得到预选通知书。回休息室和裁判说话进行一对一的三连战（以后不再叙述，都是一对一战）：

第一战：杀熊者欧兹那克和他的4只穴熊（乾坤、崩击、防御、定点移位），很简单就可以打过；第二战：为弟弟报仇的热砂欧兹尼克；决战牛鬼（乾坤、崩击、明镜止水、酒醉攻击、反击、魔法封印——固定回合使用，装备破坏倒没见他用）。胜利后得到奖品冠军手镯（攻击、防御、敏捷、必杀、反击、命中都加0～1），装备后得到称号“轻量级冠军”。

C路线： 预选赛打败金雄和3个人形NPC后向裁判拿预选通知书进行正式战斗：

第一战：绿先生，它会使用乾坤、阳炎、诸刃、气功蛋、扰乱攻击和明镜止水，不再会给玩家加血；第二战：暗黑医生阿鲁巴斯。实力大大不如从前，只会圣盾、吸血攻击（很少使用）、超强毒魔法和召唤。本身血又少，相信诸位不难打倒他；决战……偷偷跑进来的水蓝鼠 -_____-（这是整个任务里最搞笑的角色），会使用单风、单火、单石魔法和连击。但是，身为强力魔宠的它完全没感觉——魔法攻击力居然恒定伤害仅为1！对，你没看错，是1……而物理攻击居然可以打掉有200防的我300多血！战斗胜利后得到奖品冠军手镯（攻击、防御、必杀、反击、命中都加0～2），装备后得到“中量级冠军”的称号。

D路线： 参加条件是于预选赛中击败牛鬼和3个人形NPC。拿到资格后开始正式比赛：

第一战：忍王梅兹，梅兹会使用阳炎、诸刃、护卫、明镜止水，叫人讨厌的分身和恐怖的暗杀技能；第二战是大家非常熟悉的小巫女露比，实力没有改变；决战对手艾塞尔巴多会连击、阳炎、定点移动、待机和攻击力绝高的乾坤。比赛结束胜利者可以得到冠军手镯（攻击、防御、必杀、反击、命中都加1～3），装备后得到“重量级冠军”的称号。

当身上同时拥有BCD三个级别的冠军手镯时和凯尔琼说话，可以换得一个冠军的徽章（攻击、防御、必杀、反击、命中都可加1～5），装备后得到称号“三冠王者”。

时波的勾玉：

从伊尔村坐船前往新岛米内葛尔，和米内葛尔南恰拉山第二通路地下二层的纳葛斯（32,9）说话，进入时波之祠，洞穴内有红、黄色蜥蜴战士和鸟人。当打败鸟人时会随机得到“勾玉的碎片”，穿过10层迷宫来到海神的祭坛时，如果生产系持有10个勾玉的碎片，跟海神说话可以学习本职业7级制作技能，即水龙系列装备的制作；如果是战斗系持有10个碎片，对话选择“是”可以得到“勾玉的戒指”（种族变成金属系），如果选择“否”则会开始战斗。海神99级，血量20 000左右，而且会随机召唤25～75级的蜥蜴来帮忙，蜥蜴本身也会召唤，所以速战速决是必要的。

打倒海神以后会随机得到一些废铜烂铁，看似无用却是合成超强水龙装备的必要原料，更有可能得到超级装备。

PS： *水龙装备其实才是做这个任务的真正目的，装备全套水龙装备的人甚至可以在1v1的战斗中打败同职业比自己高20级以上的敌手，由此可以想象其附加的强大能力了。*

在《魔力宝贝3.0——龙之传说》中集中了各种各样的任务，虽然一些任务不易完成，但只要花些时间还是可以达到目的的，更何况一路还有伙伴相陪左右，加之一些任务做得十分搞笑，相信大家一定会在这些任务里找到更多的乐趣。


羽量级正式比赛初赛对手。


南恰拉山入口就是这里啦，也是整个任务的开始。


进入时波之祭的方法就是和这个老人对话。


搞笑的水蓝鼠魔法攻击。


和火精灵莎拉曼达对话，准备进入洞穴深处。

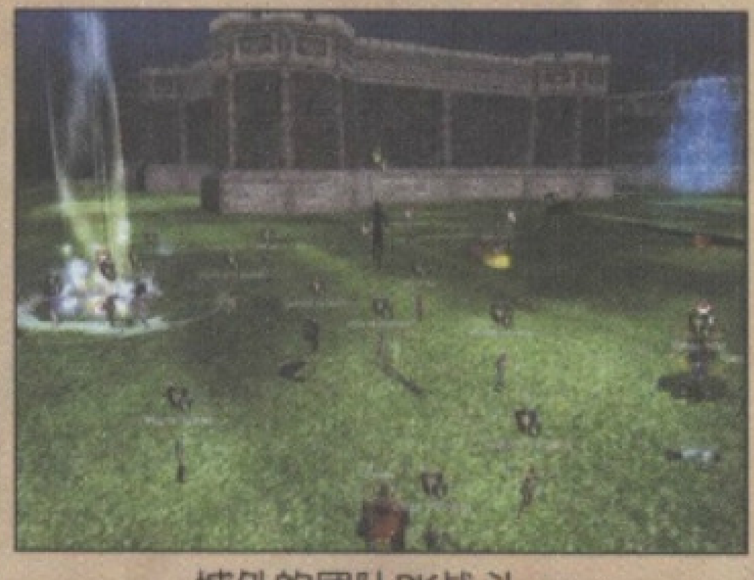

他就是最后的Boss，冲啊！

魔剑 SHADOWBANE

Shadowbane 进入《魔剑》精彩世界

■北京 洗车吧


变身后的熊人与魔法师近战。


城外的团队PK战斗。


大部队向敌方城市进军。

有技术，一切才有保障。

也许你曾经梦想有这么一款网络游戏 在这里，能够扮演任何自己想扮演的角色，让角色有各种发展道路；在这里，能不受任何限制地PK，尽情享受战斗的快乐；在这里，能实现做一个富有商人的梦想；在这里，能作为一国元首，率领其他玩家亲手建立自己的城市、国家；在这里，能利用现代战争理论，打一场实实在在的攻城战役。可能太多太多的想法，现在的网络游戏都无法满足你，其实道理很简单，现有的技术水平不能实现所有的设想。不过现在好了，《魔剑》(Shadowbane)诞生了！

作为一款典型的欧美风格网络游戏，《魔剑》继承了欧美游戏一贯严谨的作风。《魔剑》的开发公司利用4年时间，经历了周密的开发和严格的测试，才正式推出这款世界玩家翘首期盼的网游大作。其实这款游戏在开发阶段就一直受到关注，在世界100个最受期待的游戏中，《魔剑》甚至超过了《魔兽世界》、《无尽的任务2》(EQ2)而名列前茅。《魔剑》的设计师们在4年中开发的新一代Arcane 3D网络游戏图像引擎，实现了超大范围世界地图连续无缝场景、动态地形，并且支持中、英、日、法等多种语言互联，真正实现了全球玩家无国界、无语言限制的交流；而硬件方面，准备采用SGI超级服务器、UNIX操作系统、8CPU、8GB内存，完全不会出现由于单台服务器在线人数过多而导致游戏延迟的现象。在这些强大技术的保障下，玩家们一直梦想的尽可能贴近真实的游戏理念终于能够实现了。

也许你还不能完全相信，《魔剑》究竟是不是像我说得这么炫。那好，在参与了几个月的内部测试后，让我引领大家走进《魔剑》的世界，真正感受一下游戏的魅力。

职业的设定和种族的选择

当你走进游戏中广阔而又神秘的世界时，你会看到烈日当头，或明月当空的景色，白天和黑夜不停更替着，太阳落山、月亮升起，这一切都不是虚假的。如果机器比较好，我建议大家把光影效果都打开，呈现在你面前的将是几乎可以和CG相媲美的画面。

如果想欣赏绚丽的魔法，选择魔法师吧！这里不再是小打小闹的冰球火箭、寒霜急冻、召唤天怒、烈焰爆发……无数气势恢宏的大型魔法都通过粒子图像系统把绚丽的效果完全展现出来。

玩过欧美游戏的玩家，一定特别喜欢他们的种族和职业设定，建立在一套成熟的奇幻文学基础上，产生了种类繁多的种族和职业，让玩家有更多的选择。游戏中共有10个种族，其中包括人类、精灵、矮人这些大家耳熟能详的大众种族。除了这些，游戏中还新增了几个特色鲜明的种族——长有翅膀，天生就会飞的鹰人；上身是人，下身是马，拥有超快移动速度的半人马；天生蛮力、高大凶猛的牛头人；全身通红、对火免疫的艾克族以及皮肤雪白，天生就会隐身的暗影族。你选择特殊种族以后就具备了一些特殊的技能，在前期PK或打怪时会具备一定的优势，而后期就不一定了，最好你先选择好自己的发展道路再作决定。

当你进入游戏选好种族，还会有4种不同的职业，包括战士、浪人、法师、医师，这只是你个人发展的方向，每个方向对应着特色鲜明的职业，比如野蛮人、刺客、主教、圣堂武士、元素使等。当然你可以针对职业选择一些有个性的种族，但是建议还是选择能充分发挥职业特点的种族，这样的搭配才算妥当。

选好职业就可以出去打怪升级了。游戏的地图广阔，敌人也不少，不用担心怪物会被别人抢走。当然你一定要选好升级的地点，因为怪物的级别是不同的。当你点到怪物的时候，它的名字会显示不同颜色：白色代表你能轻松打死它，蓝色代表它和你旗鼓相当，而红色……你就不用打了，跑吧。像女巫这样的职业，在学习了飞行之后，利用强大的群体魔法，可以独自到敌人强大的危险地区去升级，术士可以召唤宠物代替自己打怪，而经验值全归自己。对于开始只能加加血的牧师，最好就是和大家一起组队去升级。团队战斗和配合也是网络游戏玩起来比较有意思的一点。战士在前边当肉盾，法师和弓箭手在后边攻击，牧师不停地给大家加血，配合得好，升级和PK的速度都会很快。

《魔剑》的职业设定完全没有你想象得那么简单。游戏提供了多达27种附属职业。我自己练了个精灵女巫，感觉法师还是很强的。法师之路着重智力以及灵力的提高，智力影响魔法的杀伤力，而灵力不单左右你的Mana值，更影响着你的魔法命中率，连续施法而总打不中是很郁闷的事。体质是体力和生命的关键，十分依赖飞行的女巫体力自然不能少，而且应该优先，在创建人物时着重选择提高智力和灵力上限的天赋，将强壮和敏捷全部拉到最低，剩余的点数就加到体质上，保证中期具有很好的体力以便连续作战。

法师只有到22级学了御风之术才算真正出头，在这个阶段最出风头的是术士和元素职业，转职后就可召唤石像鬼来攻击怪物，而他只需要偶尔医疗一下他的“宝宝”，点着快捷键就可完成整个杀怪过程，这样虽然安全，但每次只能攻击一个目标，而我只能用我的魔法箭在旁边协助。这是没人带的过程，只能自己挺过去，18级出天怒，22级出御风之术，终于挺到26级，学出了我的第一个群魔。

不论你选择什么种族来担当刺客职业，在属性点的分配上都将放弃灵力与智力这两个指标，浪系的属性偏重于敏捷，若你想有足够的逃跑时间，在体质上也增加相当的点数，力量方面属于后期才需考虑的属性。作为刺客也一样具有一些施法的能力，虽然不是很管用，但这些法术往往能救你一命。而且智力的高低将影响到所有职业的技能训练上限，也就是说如果只有25的智力水平，你永远无法将武器或与装备相关的技能掌握到100，那样将与极品装备无缘。对于刺客来讲，高明的匕首掌握是伴随你一生的技能，拿着大刀去杀人，那叫打架而不叫暗杀。与刺客职业相关的技能很多，主要是隐身和背刺，当然，后期也会出现诸如穿墙之类的高等技能。你要做的就是偷偷接近，致命一击，结束对手生命的时候，你才能完美诠释刺客的真谛。

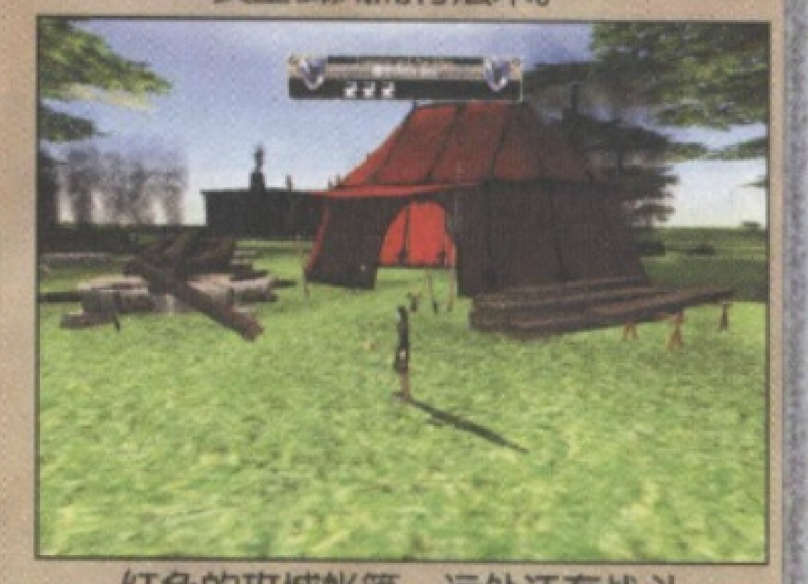
《魔剑》中并不存在完美的职业，你永远不要指望一个人可以杀掉一个职业组合合理的团队。职业的搭配可互相支援，构成了《魔剑》中很强的团队精神，人与人彼此需要，这一点和现在流行的韩国游戏有很大不同——而正是这一点才演绎出《魔剑》的精彩。

完全自由的PK和战斗

进入《魔剑》，映入眼帘的是一个完全按照真实世界规则建立的世界。里面没有枯燥的任务，没有这样那样的系统规定，在这里是对人性的真实反映。游戏中，除了新手岛等几个特定区域外，其他地方都是没有PK限制的，甚至你在城市里都可以杀人（只要你不怕NPC守卫把你干掉）。PK完全出于玩家自己的意愿，想什么时候杀


盗贼的特色技能能看到你身上的物品。


飞过房檐，笼罩在皎洁的月光下——女巫御风而行法术。


红色的攻城帐篷，远处还有战斗后的滚滚浓烟。

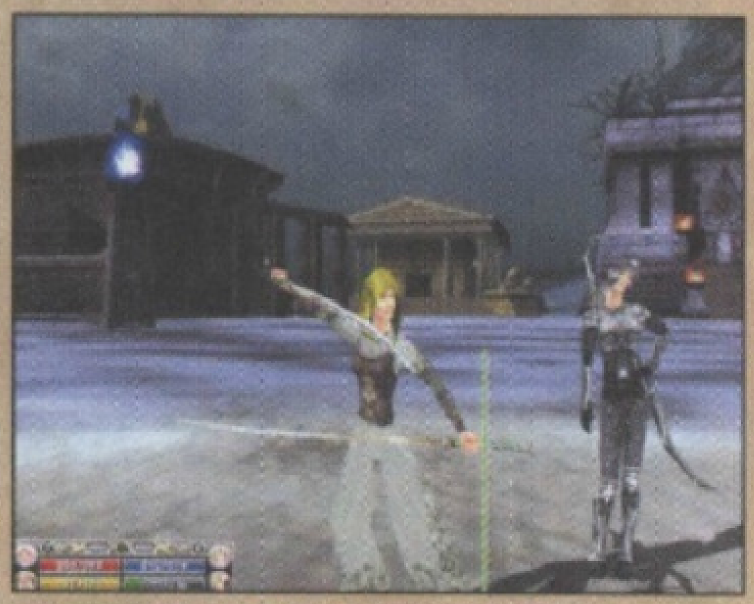

华丽魔法，漂浮在空中也能施放回城魔法。


看，众多的职业，样子没有一个相同的。

人、想怎么杀都可以，这里没有什么保护新手的措施，如果走到别人的地盘被人杀也是有可能的，而在打怪升级时被流氓公会的坏蛋洗劫一空的情况也时有发生。可能会有人担心，这样我们还怎么玩啊？还是那句话，《魔剑》和现实社会一样，任何法律都是人制订的，当一种社会现象逐渐危害到很多人的利益时，自然会有人出来制止。作为一个新人，保护自己的最好方法就是尽快加入一个强大的公会，这样，在别人杀你时就会先想想，如果把你杀了，他的名字就会出现在你公会的黑名单里，公会所有的人都可以追杀他，也不是杀一次就算完了，你想杀他几次就几次。有强大的公会给你撑腰，你可以请很多帮手，杀到他没地方跑为止。

PK的技巧很重要，只要级别相差不太大，技巧好的就能胜。比如在单P时，你作为一个刺客，善于利用技能很重要。如果对方是法师，并且有反潜技能，你可就要小心了，最好在他没飞起来时，先把自己的攻击、敏捷等都加上去（刺客有很多这样的技能），然后迅速跑过去砍，否则他飞到空中你就打不到了，赶紧换弓箭比较好。还有就是不要站在他下边的一个范围内，有的法师喜欢用群体魔法，是范围攻击的，你躲远点打他，不过他用精神攻击那就没办法了。飞需要耐力，等他飞不动了（只要你能撑到这个时候），就是你发挥的时候了。一般的技巧是，打不了就跑，等他下来就过去打几刀再跑。我说得很理性，这些经验都是被人杀多了，报仇时总结出来的。


《魔剑》中最帅气的剑之一。


转职成剑舞者的德鲁依。

建设城市的要领

《魔剑》城市中的一草一木全都由你自己亲手建造出来，并且完全属于你自己。不光这些，你建造的东西还可以升级，升级后的建筑会改变形态，从一间小屋变成一座宫殿，相信你看了一定很兴奋。游戏中的建设通过契约形式来完成，你从NPC手中买到建筑的契约，有了这个就可以任意建造你的房子了。圈好地，盖好房，你还可以给自己的房间置办家具，不放心的话再买条狗放在门口看家也可以。如果你建造的是店铺，也同样可以通过契约的形式雇佣NPC雇员为你服务，当然，你也可以解雇他们。

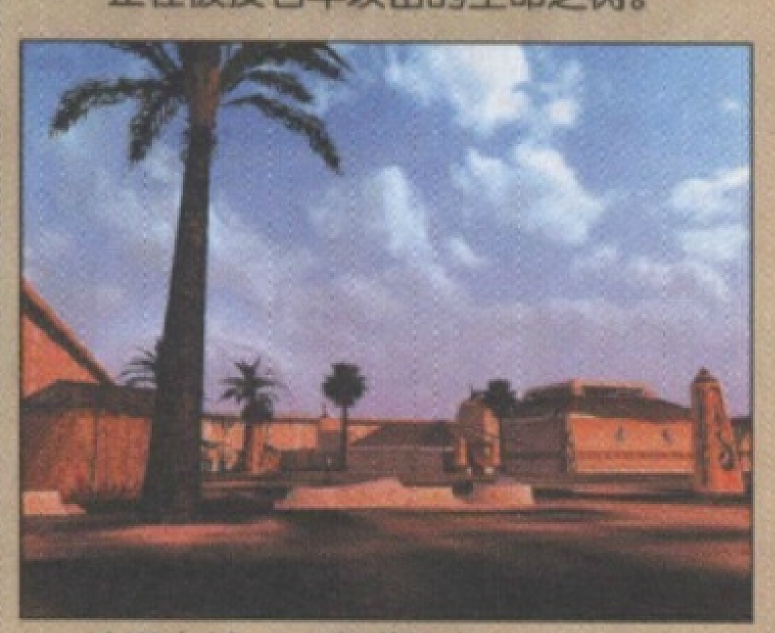
在布局上，城市要追求合理，选地要靠近练功点，这样你的城市市民就会很容易地到达自己的目的地；在防守上，尽量要考虑自身的安全，如果能三面环水最好，这样最有利于抵御外敌的入侵。

雇佣卫兵也很重要，这往往在关键时刻能帮你解决燃眉之急，比如有人在你的城市里杀人，你可以让卫兵自动发现并且消灭他们；如果你和某个国家敌对，那么卫兵为自动攻击前来挑战的敌人。


正在被投石车攻击的生命之树。

摆脱群殴模式的立体城战

一说到攻城战，现在很多游戏都在拿这个做宣传，而当你亲身体会了才知道，所谓的攻城战只不过是一群人一起打群架罢了，最多是得到敌人的物品，或以打破敌人的城门为胜利条件而已，其实叫大型群P更合适。《魔剑》由于有了物理建城的新概念，使得真正意义上的城战成为可能。在战斗还没打响前，先由进攻一方放置毒药之环作为开战宣言，防守一方必须在24小时之内作出回应，过了时间战争自动开始。


沙漠之城——充满特色的建筑群。

战争一旦打响就是大规模的。《魔剑》的战争中，人只是一部分，对于敌军城墙这样的建筑，当然要依靠大型攻城器械了。这里有巨大的投石车、攻城弩，而每个人手里也有攻城锤等小型器械，这样拆城的效率就提高了很多。仔细想想，别的游戏里，拿着刀和剑就把敌人的城墙给打破了，太不现实了吧。《魔剑》的战争也不是简单的群殴，这是要讲究具体战术战略的。由于有会飞的鹰人和法师这样的职业，使得战争完全立体化，可以采取现代化的战争理念，指挥天上地下一起进攻或防守。而作为战斗一分子的玩家，就要充分发挥自己的特点，和其他人默契配合，同进共退。


圣堂武士的终极法术——大天使之翼。

在内测阶段，我经历了几场大型战争，在这里和大家一起分享一下。我们不说战争的场面怎么宏大，这里主要提提战争双方使用的特殊战术。在一次战役中，防守方在敌人女巫的群体魔法攻击下很被动，自己这一方法师的数量又没有对方多，地面部队损失很严重。作为战场指挥官的玩家，迅速召集了半队野蛮鹰人，自杀般冲过敌人的猛烈炮火，径直飞向飘在空中的女巫，凭借他们强大的物理攻击力以及迅速的移动能力，终于成功干掉了对方的女巫，战争形势立刻得到转变。而在另一场攻城战中，双方实力相当，进攻一方很难有效打击敌人并攻破敌人城池，再加上远道而来，形势

堪忧。就在这时，一队乌鸦分散着飞进敌人的城市中……激烈的战斗中，谁会注意到这些体型如此之小的鸟呢。殊不知，这些乌鸦其实就是德鲁伊变的，他们飞进敌人的城中，利用召唤魔法把自己的肉搏部队直接召进敌人城里，太可怕了……里外大乱，敌人的防守瞬间失去了作用，形势逆转了……

这些战术战略都是玩家自己想出来的，战争的变化谁也不能预测，只有通过有效的战术才能有效控制局面，如此自由、多元化的战争让你的想象可以发挥到极致，想做战斗英雄就看自己的本事啦。

开放无限制的经济体系

有了战斗，自然少不了经济，毕竟经济是战争的基础，而且《魔剑》是接近真实的，自然经济这方面也是个重点。其实在游戏中，不光只有打打杀杀的人，很多玩家就是想做一个富有的商人，有钱能使鬼推磨……游戏中的经济发展很自由，任何公会的城市都对外开放，他们欢迎所有的商人来做买卖。而你作为一个商人，可以有很多经营方式。快速的资本积累很简单，玩过《大航海时代》吧，对啦，《魔剑》地图很大，城市的地理位置不同，物价自然也就不同，你可以从一个城市进货拿到偏远的城市去卖，而从那里收购稀有物品再到繁华的地方去高价卖出，赚取差价，这样很快就能积累原始资本。有了钱你就可以开始店铺经营啦，可以卖武器、装备、刀具……有了钱，你就可以到处开分店，形成连锁经营，甚至垄断……是不是很有诱惑力？经营之道很多是靠创新的。想找刺激的赚钱方式？有啊，你不怕死就去做战地商人，到战场上去卖东西，或在地图上的偏僻地方开设旅馆作为驿站，别人最需要的东西你就要抓住，想做奸商也可以放高利贷。还可以成立商人联盟，类似于中立城市的样子，和别的势力保持贸易，这样的中立势力也是平衡其他势力的重要因素。


城墙被打开缺口，攻城势如破竹。


螳螂捕蝉黄雀在后。

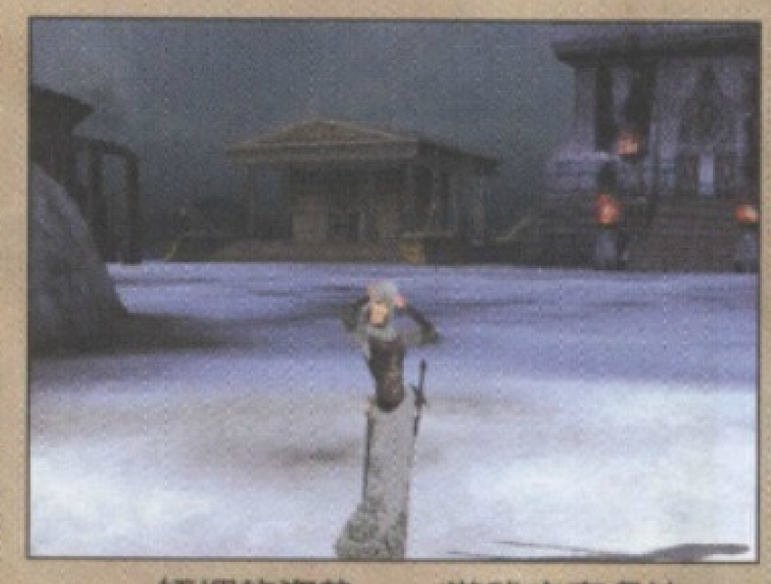
完善而庞大的公会和国家

在《魔剑》的世界里公会到底是一个什么形态呢，况且还有国家这么庞大的政治形态。公会其实和其他网络游戏中的组织类似，只不过《魔剑》的公会延伸了组织的概念，使得这样的组织更接近于现实社会。建立公会时不是简单的凑够人就可以了，你还要选择政治体制，比如独裁、共和、议会等。这样的设计是不是很独特啊，呵呵，别以为这个是没用的摆设，它直接体现了公会的性质，而且体制不同管理的方法也不同，效果也不同，而阶级以及权利地位的设置也要谨慎。作为公会的首领，你一定希望有自己的据点，结束四处漂泊的生涯。想有自己的城市，就要先买到生命树的种子，有了种子，你就可以种下生命树，以后你的城市就以这棵树为中心开始建设啦。而怎么发展你的城市是很值得研究的。首先是经济，你一定要有开放的头脑。你的城市不是只有一个银行、一个商店就成了，这样怎么赚钱啊，你也要搞改革开放，让其他公会的商人来你这里做生意，而店铺越多，你的税收也就越多。在战争方面，你首先要搞好外交，不是只有战争才能解决问题。先和其他势力搞好关系，必要时安插卧底到其他公会中。其实你也应该想到，就算你不这么做，别的公会也会这么做，你能保证你的公会里没有其他势力的卧底么？而一旦外交失败，战争不可避免，你一定要尽可能地保护好你的城市，因为里面的建筑都是有形资产，很多都是属于个人的。重新修建需要很多资金，很不划算，而且建筑被毁，自然你这里的信誉度就降低，来你这里做生意的人就少了。这是防守方面，而你要进攻别人的城市也要慎重，敌人的位置如何，长途跋涉是否值得？战争的意义在哪里？这些问题都要考虑。面对复杂的局势，许多弱小的公会会联合起来抵抗强大势力，这就形成了联盟。许多公会效忠一个强大公会而形成的联盟就是国家，只不过国家有首都，而联盟没有首都罢了。很可能最后会形成三足鼎立或群雄割据的局面。现实世界中的道理都可以运用到《魔剑》当中去，而那些从平民到领袖的传奇故事在这里也可以继续上演……


高大的五头蛇，吓到你了吧……


英姿飒爽的人马战士。

说了这么多，你可能很震惊，这些在现实社会中才有的东西真的都能反映到《魔剑》中吗？现在有网络游戏能达到这样一个程度吗？不用担心，前面已经说过，由于拥有了一流的技术，这些东西都可以实现了。玩了那么多欧美游戏（甚至很多玩家就是从玩欧美游戏才开始爱上游戏的），大家应该相信欧美游戏的制作水平。想不想体验一下《魔剑》世界的无穷魅力？就让我们一起来这里创业吧。 P


妩媚的姿势——游戏中有多达60余种的社交动作。

网际漫游



失火的天堂

■云南 善良的大灰狼







对于想了解网游历史的人来说，《天堂》绝对是一个不能错过的名字，这款由韩国Ncsoft公司推出的游戏，不仅横扫韩国网游市场，一举奠定Ncsoft公司龙头老大的地位，还在我国台湾省创下佳绩。因此早在2001年国内网游刚兴起时，众多玩家就开始期待《天堂》能够进入大陆。2003年，《天堂》终于正式落户中国大陆，但或许是这位当年的奇迹创造者此次来得太晚，尽管面对中国庞大的玩家市场，成绩却不是那么出色，近日其母公司Ncsoft公司更是传来由于进军中国市场不利，造成股价下跌的消息。从这个消息中，我们知道了这款由韩国Ncsoft公司与国内代理公司投下巨资合作运营的游戏，在声势浩大的宣传之后，其在线人数并不理想。近日在《天堂》的运营过程中，更开始公然出售游戏中的虚拟武器、装备和货币，放弃了网络游戏公平、合理的价值前提，大大缩短了产品生命周期，使《天堂》用户的信心再次严重受挫。而就在这个消息传出的前一天，《天堂》的国内运营公司仍在口口声声宣称要在年内让《天堂》跻身国内网游三甲之列……

上线人数的不足显然是《天堂》最大的暗伤，于是拉人成为它的首要工作，可惜这次它却把目标对准了《传奇》，一场声称要征服《传奇》玩家的活动随即展开。活动本来是一种吸引人参与的手段，但这次的活动在吸引的同时更明显带有收买色彩，有关方面声称：《传奇》中的“沙巴克城主”只要加入《天堂》就可以直接获得50级帐号、50万天堂币和其他好处。于是部分《传奇》“沙巴克城主”开始转战《天堂》，但此举却又引来《天堂》高级玩家的不满，很多人从游戏一开通就辛苦练级至今仍未到50级，时下《传奇》“沙巴克城主”一进游戏就可以获得如此高级别不说，还有众多好处，不公平之处显而易见，于是部分玩家删除了自己在《天堂》中的高级帐号进行死谏。与此同时，面对《天堂》运营方明显的挖墙角行为，《传奇》的运营方盛大表示了强烈不满，并宣称将保留采取法律手段的权利。

作为一款已经运营了5年之久的网游，《天堂》的技术成熟无疑有目共睹，但不幸的是国内《天堂》的卡机问题却至今仍未能完全解决，而同样在韩国和中国台湾省运营的《天堂》却都未出现这样的问题。看来尽管很多人希望结束《天堂》的话题，但这个话题依然无法告一段落，而国内网游市场竞争厮杀的惨烈也正通过这一个个问题暴露了出来。没有人怀







疑网游钱景的远大，但究竟有多少人最后真的能够实现？《天堂》已经失火了，但失火的并不只是《天堂》！

随着玩家选择的多样，原先一直不被人看好的休闲类网游也逐渐发展起来，《泡泡堂》正是其中的代表，它与著名的《炸弹人》游戏相似，不同之处仅在于用泡泡代替了炸弹，游戏上手简单、人物造型可爱、画面亮丽，吸引了不少MM玩家投入其间。不过相比同为休闲网游的《疯狂坦克2》，《泡泡堂》的游戏性明显要弱了一些，而且持续的游戏兴趣也较难产生，适合喜欢尝鲜的玩家。《大海战Ⅱ》是一款以海战为主题的模拟类网游，但相对休闲类网游来说，模拟类网游又太过创新了一些，游戏中每位玩家要购买战舰、安置水兵、装备武器，待战舰出港就可以正式开始战斗了。由于游戏中的舰船都是以真实资料为原型，因此对于爱好军事的玩家来说有着相当大的吸引力。但同时或许是军事知识太过专业了一些，因此对于不好这口的玩家而言，上手则略显不易。P







游戏名称	升级版本	更新内容
奇迹	0.87版	修正了剑士“天地十字剑”技能会有残留现象的Bug；修正了可能发生的弓箭手智力不足就可以召唤“守护兽巴里”的Bug；修正了可能发生的带卓越属性盾的属性是增加生命值，但同时会适用于追加伤害的Bug；修正了极光术的智力要求，提高到345（原316），之前学会极光术的玩家没有影响，新学的玩家要符合修正后的要求；修正了组队时等级差距没有超过120，但不能正常组队的Bug；修正了原先数据错误的物品装备，如青铜护手、女神之靴等。
传奇	热血点播	登录《传奇》网站即可参加此项活动（点播地址：http://61.172.247.71/mirvote/index.htm）。
混乱冒险	天城之战	增加飞行、空战系统；新的怪物、迷宫；各个种族新的道具：布坎的新增道具，包括近战武器大砍刀以及远距离武器恰克兰，大砍刀让布坎的攻击力更进一步，恰克兰则让布坎开始具有远距攻击能力。这两种武器都有耐久度，必须不断提升耐久度才能持续使用。人类的新增道具包括拥有各种功能的手环类小型装备以及辅助攻击的重兵器。重兵器靠的不是电力，而是弹药，所以必须不断地补充弹药。凯利顿的新增道具是拥有新魔法的魔杖以及变化对方状态的卷轴。魔杖跟一般的杖一样，让凯利顿的攻击力增强，卷轴则加入了一些新功能的魔法，让凯利顿拥有更多样的攻击方式。耶蒂亚的新增道具是召唤石，耶蒂亚通过召唤怪物来代替攻击力和防御力都不够的自己战斗，只要苦练召唤的相关技能，就能提高召唤兽的能力。
奇域	新版	增加职业限制：转职开始日起的3天内不能再进行转职，3天后才能进行下一次转职。
大海战Ⅱ	247版	增加了部分航母的最大持续时间；增加了部分航母的构造强度；修改了游戏背景音乐音量的控制键；战斗中的船只图形尺寸发生改变；增加飞机种类；增加通讯兵功能；增加船只向后行驶的功能等。



《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》新兵种战术指南

■湖北 Dboy

北京时间2003年3月2日夜，Blizzard终于开始了《魔兽争霸Ⅲ》资料片——冰封王座的战网Beta版测试。这个资料片的推出早在广大爱好者的预料和期待之中，但它给我们带来的惊喜和冲击却是始料未及的。下面就让我们揭开它神秘的面纱，一起看它是如何将Warcraft Ⅲ升华到一个更高的巅峰吧。（以下资料无特殊说明，均出自《冰封王座》测试版303版）

新增兵种和英雄

资料片推出的最大意义就在于扩展原来游戏内容，丰富对战中的战术，弥补各种族的弱点，达到新的平衡。然而要想达到这样的目的，必然出现新的兵种单位。这个Beta版为我们带来了每个种族一个新的英雄、两个新的兵种、一座新的建筑和若干系统变化。下面让我们来详细了解一下这些新内容将会带来怎样的改变吧。

Human

Human的新单位都来自新加盟的血精灵，他们所拥有的恐怖禁忌魔法将会大大地增加整个Human阵营的实力。

新英雄

血巫师对整个Human战术的影响比较大，三种常规魔法和一种终极魔法的效果都十分出色。Flame Strike攻击力强、范围广，是对方地面魔法、远程部队的克星。虽然施法前有两秒的警告，但对方想在这段时间内完全逃出施法区域也是不太可能的事情。用来骚扰，杀死对方采矿的农民效果极佳。唯一的缺点就是对空中的单位无效。放逐，我认为主要是用来保护我方的英雄免受攻击或让对方英雄丧失作用。魔法盾是血巫师必学的魔法。在魔法盾的

	血巫师—— BloodMage
	魔法技能
	技能名称：FlameStrike（烈焰冲击）
技能说明	焚烧对方，在任何级别都有施法前2秒钟警告，消耗80点魔法，10秒施法间隔。对建筑造成75%的破坏，不可对空，射程800。
	技能名称：Banish（放逐）
技能说明	将目标转化为虚无，所有级别都有6秒施法间隔。
	技能名称：Mana Shield（魔法盾）
技能说明	在血之法师周围生成一个护甲替他吸收物理攻击和魔法攻击的伤害，每级都有30秒持续时间和20秒施法间隔。
	技能名称：Mark of Fire（炎之印记）
技能说明	将任何己方单位变成一只Phoenix（凤凰）。凤凰具有火焰攻击能力，具有溅射属性攻击，并且能对附近的敌方空中单位造成伤害。在变成凤凰之后，HP会不断减少直到化为灰烬。125魔法消耗，125秒施法间隔。

Spell Breaker（破法者）

	价格	木材	所占人口	HP
	155	20	2	550
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	200	200	Average（一般）	Heavy（重型）
技能	 Spell Immunity（魔法免疫）	破法者对所有法术免疫（类似于Dryad）。		
	Spell Steal（魔法偷取）	从敌人单位身上偷取一个有益的辅助魔法效果，并且把它使用到临近的友军身上，或是从友军身上移除一个有害的辅助魔法效果并把它放到敌人单位身上。可设定为自动施放。		

Dragon Hawk（龙鹰）

	价格	木材	所占人口	HP
	255	60	3	650
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	600	300	Fast（迅速）	Heavy
技能	 Cloud（乌云）	制造一小片迷雾来阻止对笼罩在里面的防御建筑的远程攻击。		

	暗影猎手——Shadow Hunter
	魔法技能
	技能名称：Healing Wave（治疗波）
技能说明	使用波状的能量来治疗目标，并且反弹到邻近的友军身上。每次反弹后效果都会减弱。
	技能名称：Hex（巫术）
技能说明	将对方英雄或普通单位转化为一种动物，对于普通单位有效时间为24秒，对英雄有效时间8秒。
	技能名称：Serpent Ward（蛇形守卫）
技能说明	召唤一个蛇形守卫来攻击暗影猎手的敌人，攻击地面和空中单位。所有级别6.5秒施法间隔，30点魔耗，无数量限制。每个守卫拥有130点HP和中型护甲。
	技能名称：Big Bad Voodoo（巫毒）
技能说明	把暗影猎手周围的一定范围内的友军变为无敌状态，但暗影猎手自身并不变成无敌的。影子猎手周围范围800的单位无敌，30秒有效，200点魔耗，180秒施法间隔。

Troll Batrider（巨魔蝙蝠骑士）

	价格	木材	所占人口	HP
	160	40	2	400
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	300	N/A	Fast	Large（大型）
技能	Unstable Concoction（不稳定化合物）	制造强烈的爆炸，对周围的敌方空中单位造成750点伤害，并且会在200范围内造成100点附加伤害。		
	Liquid Fire（燃烧弹）	对建筑物投掷挥发性液体，造成持续的伤害。正在受到燃烧弹伤害的建筑物无法被修复。		

Spirit Walker（灵魂行者）

	价格	木材	所占人口	HP
	195	35	2	500
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	400	300	Fast	Caster（施法）
技能	Corporeal/Ethereal Form（肉体/灵魂状态）	灵魂行者在肉体和灵魂形态之间转换。		
	Ancestral Spirit（远祖之魂）	灵魂行者可以复活非英雄的牛头人。		
	Disenchant（清醒）	伤害一定区域的所有召唤生物。		
	Spirit Link（灵魂连接）	连接几个单位的灵魂。攻击其中一个时，其他灵魂连接在一起的单位会分享伤害。		


Orc新增的科技，能够增强苦工地洞的防御能力。


Orc的巨魔猎头在《冰封王座》中可以升级为巨魔狂战士。


目前可以使用的中立英雄Dark Ranger。


在《冰封王座》中所有的魔法单位的攻击属性都变成了Magic。

保护下，具有较低HP的血巫师才能在战场上存活得更加长久。终极技能炎之印记因为会在施法结束后杀死被施法的单位，所以尽量选择濒死的单位进行。召唤出的凤凰攻击力非常惊人，而且具有溅射攻击。攻击密集的敌方部队效果惊人，而且可以对相邻的空中部队造成每秒20点的伤害（主要对石像鬼和鹰角兽这类空中近身攻击单位）。

新增兵种

破法者的攻击方式是类似于Huntress的短距远程攻击，所以可以算是肉搏单位。但其它方面，破法者的基本属性相比Footman都只有略微的提高。特色技能魔法偷取需要三级基地才能研究。所以，破法者目前的作用还十分有限。但他的护甲等级和HP比较高，有时候可作为肉盾使用。不过Heavy型护甲对于穿刺攻击来说还是十分脆弱的。预计在未来的版本中破法者会具有类似于Footman的Defense技能。

龙鹰是从Gryphon Aviary中生产出来的空中单位。价格相比狮鹫骑士便宜了很多。特有的Cloud技能不需要研究，几个龙鹰就能完全瘫痪敌人基地中的防御建筑，是攻城战中辅助的必备兵种。

Orc

新加入Orc阵营的单位可以说来自不同的种族。新英雄Shadow Hunter精通巫毒魔法，Troll Batrider（巨魔蝙蝠骑士）来自Orc的盟友巨魔族，Spirit Walker（灵魂行者）来自牛头部落。这些单位的加入正好弥补了Orc以往整体上的缺陷，使得Orc的整体实力变得更加强大。

新英雄

暗影猎手的出现，使得初期Orc无法治疗的问题得以解决。Grunt因此也不再成为“昂贵”的鸡肋。治疗波虽然单体治疗效果不是非常出色，但配合灵魂行者共同分享伤害的技能，还是能发挥不小作用的。蛇形守卫也是暗影猎手主力技能，虽然蛇形守卫的HP不高，但是却拥有不俗的攻击力。关键是魔法消耗和魔法冷却时间都非常短，又没有数量上的限制，因此能在战斗中发挥很大的作用。Hex最大的优点在于能对英雄作用，英雄在受到Hex之后不能施法和攻击，移动速度也会大大降低。这样也使Hex成为杀死对方英雄的一种有效手段。终极技能巫毒能使暗影猎手周围一个屏幕内的友军都变成无敌状态。但暗影猎手本身却不是无敌的，保护好他才能使这种魔法的威力发挥到极限。无敌药瓶和巫毒的配合将造就战场上真正的无敌部队。

新增兵种

巨魔蝙蝠骑士的加盟大大增强了Orc的整体对空实力。自爆能迅速杀死对方的空中部队，燃烧弹也是骚扰和攻城的有效武器。灵魂行者的远祖之魂是辅助牛头人的最佳魔法。再配以灵魂连接和暗影猎手的治疗波，Orc的实力在资料片中大为增强，而且战术也变得十分丰富。

	守卫者——Warden
	魔法技能
	技能名称：Fan of Knives（刀扇）
技能说明	射出多片飞刀攻击他周围的多数敌人。
	技能名称：Blink（闪烁）
技能说明	短距离传送守卫者，允许他从战斗中移进或移出。
	技能名称：Shadow Strike（暗影冲击）
技能说明	在扔出一只毒镖减缓对手速度60%。每三秒造成一次毒性伤害，持续15秒。
	技能名称：Spirit of Vengeance（复仇之魂）
技能说明	在900的距离内，根据友方尸体的数量召唤一个巨大的幽灵，持续180秒，200点魔耗，180秒施法间隔。友方尸体越多，召唤的复仇之魂就越强大，复仇之魂可从1~6个友方尸体中获取力量。

Mountain Giant（山岭巨人）

	价格	木材	所占人口	HP
	425	100	7	1400
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	N/A	N/A	Average	Small

技能		
	Taunt（嘲讽）	将附近敌人的攻击目标吸引到自己身上。
	War Club（战争树桩）	让山岭巨人抓起树桩，将攻击模式转为攻城。持续15秒。
	Hardened Skin（坚硬皮肤）	提高山岭巨人对攻击的抵抗力。
	Resistant Skin（抗性皮肤）	提高山岭巨人对法术的抵抗力。

Faerie Dragon（仙女龙）

	价格	木材	所占人口	HP
	155	25	2	450
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	600	200	Fast	Small

技能		
	Phase Shift（相位变换）	让精灵龙可暂时变为虚无单位，令敌人无法攻击。可设定为自动施放。
	Mana Flare（魔力闪耀）	精灵龙可把有害魔法的力量转移，去伤害施法者附近的单位。

Night Elf

暗夜精灵新增的是一个敏捷性的英雄Warden（守卫者）。这个新英雄是根据刺客的模型修改得到的。他的加入弥补了暗夜精灵没有面杀伤魔法的缺点。同时终极魔法也是一种能逆转战局的可怕技能。在《混乱之治》中，暗夜精灵一直缺乏一种当作肉盾使用的兵种，从而产生出了种树的畸形战术。这次新增山岭巨人将会成为脆弱的暗夜远程兵种强大的保护。仙女龙是一种小型的快速单位，能有效地对抗敌人的施法单位，攻击地面和空中单位。

守卫者主要以刀扇和闪烁技能为主，前者是无法闪避的普通面杀伤魔法中威力最大的。Blink则能保证Warden轻易地脱离战场，成为在战场上神出鬼没的杀手。暗影冲击单体伤害巨大，而且减速效果明显，是杀死对方英雄的有效手段。终极技能可在双方部队都损失殆尽时召唤出一个强大的单位参加战斗，从而改变整个战局的形势。

新增兵种

山岭巨人大大增加了暗夜精灵的防御能力，使得Archer和Dryad的威力更加强大。山岭巨人也为暗夜精灵提供了新的攻城手段。仙女龙是第二级的空中单位，通过相位变换能避免一定的伤害，而且能大面积驱散魔法。

Undead

不死族在《混乱之治》中缺乏多体驱散魔法。新增的Black Syphnx（黑暗斯芬克司）就是为了弥补这种缺陷而加入的。另外Obsidian Statue（黑曜石雕像）是一种机械单位，它可收集己方单位的Mana并储存起来，以供战场上补

	地穴领主——Crypt Lord
	魔法技能
	技能名称：Impale（穿刺）
技能说明	地穴领主刺穿一个敌人的身体，然后把他扔到空中一段时间。所有级别75点魔法消耗。
	技能名称：Spiked Carapace（尖刺外壳）
技能说明	被动技能，地穴领主用一层有刺的外壳覆盖自己，提高自己的防御力，并且反弹敌人的近身伤害。
	技能名称：Carrion Beetles（腐尸甲虫）
技能说明	从尸体上召唤一个腐尸甲虫，这个法术到了高等级以后，甲虫可钻地来躲避敌人。当它们钻地时无法攻击。所有级别30魔耗，6秒施法间隔。所召唤出的甲虫没有时间限制，无法驱散。可设定为自动施放。
	技能名称：Locust Swarm（蝗群风暴）
技能说明	召唤20只蝗虫对地对空攻击，蝗虫聚集在地穴领主周围。150魔耗，180施法间隔，30秒持续时间。蝗虫对在地穴领主周围范围800的距离内攻击，4只蝗虫可攻击同一个单位，100%的蝗群伤害转化为地穴领主的生命恢复。

给之用。Crypt Lord是不死族真正意义上的“坦克型”英雄，在Death Knight的辅助下成为吸引对方火力的绝对肉盾。

新英雄

地穴领主的出现使得Undead具有了一个真正意义上的肉盾型英雄。穿刺技能是一种单体伤害的魔法。它的特殊效果是能在伤害对方一个单位的同时让那个单位在一段时间内失去作用。尖刺外壳是一种被动技能，相当于单体的荆棘光环，在增加护甲等级的同时能反弹一定比例的近身伤害。腐尸甲虫是一个比较特殊的召唤技能，召唤出的甲虫不占人口，没有时间限制，也不能被驱散。高等级的甲虫还可钻地进行侦察和恢复。蝗群风暴是一种非常可怕的多体杀伤魔法，不但杀伤力强，而且对Crypt Lord还有生命恢复作用。

Obsidian Statue（黑曜石雕像）

	价格	木材	所占人口	HP
	215	50	3	500
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	N/A	750	Average	Fortified（建筑）

技能		
技能	Aura of Blight（枯萎光环）	只能作用于不死军团单位的再生光环。它的效果不能与其它雕像或枯萎光环重叠。
	Absorb Mana（吸收法力）	吸干一个己方单位的法力。所有偷来的法力会储存在雕像的法力池中。
	Replenish Mana（补充法力）	补充一个目标单位的法力。可设定为自动施放。
	Sphinx Form（斯芬克司形态）	花费85Gold和35Lumber，把黑曜石雕像变为一个强大的飞行单位。

Black Syphnx（黑暗斯芬克司）

	价格	木材	所占人口	HP
	85	35	3	900
	射程	Mana	移动速度	护甲类型
	450	300	Fast	Heavy

技能		
技能	Devour Magic（魔法吞噬）	驱散一个范围内的单位身上所有魔法效果。所有被驱散的辅助法术都会转化为黑色斯芬克司的生命值和法力，这个法术也会对该区域内的召唤生物造成伤害。
	Orb of Annihilation（毁灭之球）	使斯芬克司可以释放强力的溅射伤害。可设定为自动施放。

Human的新增兵种Dragon Hawk。

Orc的新增英雄Shdow Hunter。

Orc的新增单位Spirit Walker的ethreal状态。

新增兵种

黑曜石雕像是一种机械单位，从Slaughterhouse中生产。它不具有任何攻击力，因此属于辅助性的兵种。不易生产过多，但它的作用却是巨大的。部队中拥有了黑曜石雕像，就无疑拥有了一个移动的月亮井。在战斗中不但能得到光环的辅助，还可为英雄补充Mana，甚至还可变成黑暗斯芬克司参加战斗。黑暗斯芬克司是不死族新增的强大空中单位，拥有极高的HP和不俗的溅射攻击，还拥有范围很大的驱散魔法，也是部队不可缺少的兵种。

上面介绍的这些新的元素只是《冰封王座》变化的一小部分，还有5个能在野外中立建筑中雇用的英雄、数量众多的新增物品、4个种族的新增商店和不计其数的系统改变。每个小的改变不是为了简化玩家的战斗，就是为了更丰富战术的制定。目前，《冰封王座》的全貌并未完全对玩家展现，各种兵种和技能的具体数值也没有确定，相关战术处于层出不穷的爆发期。上面所提供的资料只是起一个抛砖引玉的作用，更多的、更优秀的战术等待着广大的玩家去创造和发掘。 P



Orc的新增单位Troll Batrider特写。巨魔果然是骑着蝙蝠的。

风动、铃动，还是心动？

乱弹游戏中的几种道具和场景

■北京 NEO・OEN

好吧好吧，既然是到了茶社，那么就让我们放松一些，谈谈茶社里应该扯的东西吧。以尚未到我口袋里的人民币为名起誓，我们下面所谈论的，都是游戏中和生活中常见的一些道具和场景。也许很多人都已对之习以为常，熟视无睹，但是却很少有人仔细思索，为何这些随手即得的物品到了影视和游戏中，能给心灵以如此的震撼，以至于当我们在回首真实生活的时候，竟然难以分辨什么是生活、什么是游戏。虽然先哲说“人生如戏，戏如人生”，我们的生活就是一出悲剧，结局早已注定，不同的只是过程而已，但如果真的有人按照不考虑过程、只注重结果的游戏方式去生活，那么成为悲剧的，就不仅仅是他的生活了。可悲的是，在电子游戏盛行的年代，这样的悲剧有愈演愈烈的趋势……

当然，很少有人思索，不等于没有人思索。下面，各位有心人请落座，一起回顾一下事件的真相所在。

道具之一——镜子


《寂静岭2》的过程，实际上也是一个寻找真实自己的过程，游戏开头的这个画面，正代表着游戏的主题。

1956年1月8日，在日本本州中部冈山市的一座古墓中，发现了13个金属圆盘。对于这些圆盘的用途，日本人众说纷纭：有人说这是古代大和人烤饼用的烤盘；有人说这是天神遗留下的扇子；也有人说这是古代的装饰品。直到博物馆的考古学家露面，人们才弄明白：这是中国古代制造的青铜镜，后来传到了日本。事实上，日本皇室的3大神器：玉璧、铜剑、铜镜，考古学家已证明是来自中国的古物。唐太宗李世民有句名言：“人以铜为镜，可以正衣冠；以史为镜，可以见兴替；以人为镜，可以知得失。”这里所说的以铜为镜便指的是青铜镜。事实上，无论是古代埃及，还是古代中国，人们很早就发现了光滑的表面能反射影像，并开始借用这一物理现象探索周围的世界。不过镜子的第一用途，还是用来认识自己，特别是对爱美的女人而言。“当窗理云鬓，对镜贴花黄”是每天的功课。所以我们在《大富翁》系列游戏中，经常可看到钱夫人在打击了对手之后，会拿出镜子补上点粉，左顾右盼一番，再发出得意的笑声。镜子在这里的作用是体现人物的性格特点。无论是《银翼杀手》，还是《生化危

机》，再或者是新近让玩家心惊肉跳的《寂静岭2》，镜子则是贯穿始终的重要道具之一。不是作者个人偏爱这些AVG游戏，而是在这些侧重解谜的游戏中，对环境和道具的观察和探索是将游戏进行下去的主要手段。所以尽管是从走廊中匆匆而过，从破碎的镜子中一瞬而逝的身形，也能在专注的玩家心中投下一片阴影。那个人是谁呢？很多人是在良久后才意识到，那个人是自己。

说到出现在镜子中的自己，所有学过中学物理的人都知道，那是由于镜子对光线的反射作用而形成的。反射出来的影像与实物以镜面为对称轴，呈现“手性对称”的状态，即镜像和实物如同人的左右手一般，能完全覆合，但在同一平面上来看，恰好左右相反。实物的左，是镜像的右。这种形式上的相反尽管是每个人都明白的，但在游戏中依旧经常迷惑玩家。在《魔法门Ⅶ——血统与荣耀》和《古墓丽影》系列游戏中，就经常出现运用这类小把戏的机关。不过，真正将这种“对称而相反”的概念运用到新境界的，要属改编自童话《爱丽丝漫游奇境记》的同名冒险游戏。与天真烂漫的童话相反，真实世界在镜子中的投射，却是一片阴冷恐怖血腥。小女孩充满杀机的眼神，染血的破烂围裙，手中闪着寒光的锋利餐刀，这一切都将人们头脑中光明美好的世界彻底推翻。游戏是用来娱乐的，尽管这种破坏性的颠覆也是娱乐的一种，但谁能说游戏设计者没有其它用意呢？

镜子在游戏中运用的基本技巧，在于它对“影像”的塑造和运用。作为反映人类自身面貌的第一手段，它在反映出照镜者自我影像的同时，也给了一个强烈的“我是谁”的心理暗示。这个人类探索自身本原的问题，经常让人困扰不已。而专注于揭开谜底，推动游戏发展的玩家，很容易接受这个心理暗示，在进行游戏的同时，不自觉地对自身进行思考。《银翼杀手》就是这样的一个典型。作为需要尝试分辨人和克隆人的游戏，游戏中多次出现主角面对镜子思考的镜头。过程当然是在不知不觉中进行的，问题也不会有答案，但游戏对玩家深层次情绪的感染，是不可避免地发生了。这种情绪，还会延伸到游戏完结之后，甚至一生。如果说游戏需要脱离单纯的娱乐，成为一种艺术的话，这种通过细节启发人的头脑的手法，将是其中重要的实现手段。

镜像的最惑人之处，在于它经常让人觉得似是而非。无论是游戏，还是电影，镜中人与镜外人动作不一致的场面经常出现，让人不寒而栗。也许有人说这是艺术夸张，但很多人都感觉自己站在镜子前时，镜中人的动作与自己的有偏差。实际上，这是人的真实感受。原因在于，光线从人体身上反射到镜中，再由镜中反射到人眼需要一点时间，尽管这只是肉眼分辨不出来的一瞬间，但镜中的动作落后于实际的动作，这是客观存在的事实。人看不到，但感觉得到，所以经常觉得镜子中不是自己。明白了这个道理，就不必凝视着镜中的那个人担心了。没错，那就是我们自己。

通过虚幻，让人思考真实，采用镜子是最基本的方法。此外还有其它众多的变种手法，例如著名的《午夜凶铃》（阿弥陀佛！）和《女巫布莱尔》，是采用荧屏播出影像的方式，而国产游戏的代表作《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》则是用仙法创造了一个充满虚拟影像的世界。人在其中很容易就被虚幻所迷惑。《轩辕剑肆》中的“砍头三人组”就为了炼妖壶中的“殉葬”生灵而战斗，《仙剑奇侠传二》中陷入画中的沈七七甚至曾对王小虎要拔剑相向。幸好主角最后都分辨出虚幻和真实的差异，游戏才得以继续进行下去。值得一提的是，《仙剑奇侠传二》中，仙霞派的场景分别出现在真实世界和虚拟的图画里，看到广场边上的那台铜镜有什么差异么？这其中的意义，请大家自己思考。





《黑客帝国》中的经典镜头，谁能肯定镜中的世界就是虚幻的呢？

需要指出的是，早期的制镜工艺中，由于采用“银镜反应”的工艺尚不先进，成品率不高，敬业而愚昧的威尼斯制镜工人曾采用类似中国古代铸剑的方法，在反应溶液中加入鲜血。虽然这种做法很快被禁止，但渗透了人血的镜子，不知道会给照镜的人什么心理暗示。姑且听之，当作笑谈吧。

道具之二——灯

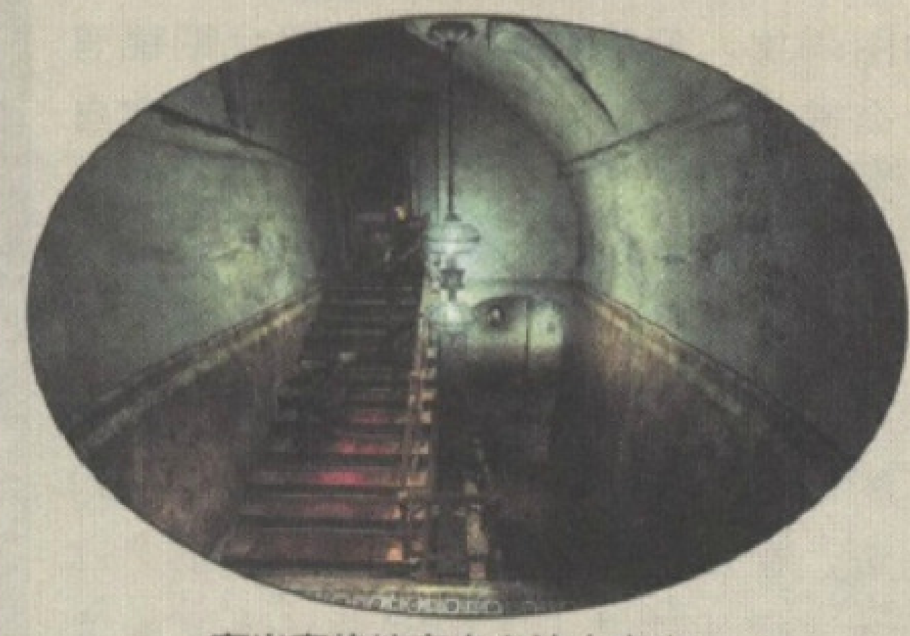


说到人类最古老的照明工具，应该是原始社会山洞中的火堆。从火把到油灯，再到现在的白炽灯，灯始终是一个家庭中最中心的道具，是人们在生活中和游戏中运用最广泛的物品之一，很多人回到家的第一件事情就是打开灯，让温暖而均匀的光线洒满房间，即使在游戏中也是如此。《古墓丽影》中劳拉腰间的闪光棒，还有《魔法门Ⅶ——血统与荣耀》迷宫中的火把，都是玩家在探索中必不可少的道具。因为它发出的光线，是未知的世界中，我们认识环境、保护自身的首要因素。当然，也不是所有的灯都讨人喜欢，《银翼杀手》游戏


有时候，灯光使人看起来更加狰狞。


灯光可以让你看得更清楚，包括你并不想看见的东西。


枪和灯，哪个让人感到更安全呢?


有光亮的地方未必让人安心。

中街道上忽明忽暗的霓虹灯光让人感到这个世界的冷清和孤寂，而《风云》中臭名昭著的地道油灯机关，不知道被玩家诅咒了几千遍。那已与照明无关，纯粹是考验玩家的耐心了。

也许有人已明白，无论是生活还是游戏，灯之所以不可少的原因，是因为它发出光线。上帝创造世界的第一件事情就是说："要有光"。在这个竞争残酷的世界中，明亮柔和的光线能让人产生安全感。对拥有智慧的"人"来说，光线更重要在于"可控制"，在需要时，就有光线出现，明确了解周围的生存环境，在很多时候比手中的武器更能让人感到安心。《古墓丽影》和《生化危机》系列游戏的忠实玩家一定对这个道理深有体会。

任何事物都是一把双刃剑，既然有让人感到安全的灯光，就也有让人感到不安全的灯光。这种不安全就体现在"未知"和"不可控制"，游戏或者生活中，很多人都有走夜路的经验，当忽然有强烈的光线照射过来，什么都看不见的时刻，会有全身肌肉都收紧的感觉。而《神偷》、《合金装备》或《秘密潜入》之类习惯偷偷摸摸行动的游戏中，无端亮起或熄灭的灯光，对玩家来说可能就是大难临头的前兆。因为那灯光我们无法控制，在我们不需要时出现。当《盟军敢死队》中，一行人正鬼鬼祟祟前进之际，探照灯忽然大放光芒，警报器和德国兵"Alarm，Alarm"的叫声响起时，往往也就是玩家读取存档的一刻。"完蛋了，我们暴露了，Load吧。"当然，用了无敌秘技时除外。

除此之外，某些特定条件下的灯光，也是通过对人的心理暗示来造成对人物的不安全感。在一款记不清名称的游戏中，玩家操纵的角色一直在充满淡绿色灯光的环境下行动，但当角色终于历经艰险杀进Boss所在的大厅时，屏幕忽然变成了血红色。更可怕的是，如果当时玩家打开灯，环顾自己的房间，也会感觉到屋内笼罩着一层红光。这是由于人眼中的感光细胞在长时间绿色光线条件下，为了让人有正常光线下的观感，而自动采取的一种颜色弥补的行为。当人已脱离原有环境时，由于不能迅速调节到正常水平，而暂时造成错觉。但游戏中的玩家是一时很难意识到这一点的。因此，此时紧张的心理尤为加剧。试想当游戏终于到了最紧要的关头时，不但屏幕上，连真实所在的房间也充满了红色的光线，这种虚拟与真实交错的景象，足可让人的肾上腺素分泌上升到最高峰。游戏对人的影响，也达到了前所未有的水平。

灯是每个人认识世界的重要手段，同时也具有很重要的象征意义。很多时候，它就象征着家，象征着温暖，象征着安详幸福的生活。因此当《青涩宝贝》中的主人公，在摩天轮上望着都市灿烂的灯火，对心仪的女孩说"好漂亮的灯光啊，可惜没有一盏属于我"时，得到"我们一起来拥有一盏"的回答，既是理所当然，也是众望所归。所以，很多时候，请大家放下手中的鼠标，离开停留了很久的网吧和办公室，回去看看属于自己的那一盏灯火吧。

道具之三——电梯

很多人不喜欢坐电梯，虽然真实生活中我们可在电梯中近距离欣赏邂逅的美女，但被关在出故障的电梯中的几率也不小。记得有个著名的相声就是以此经历为素材的。而恩济大厦那台恶名昭著的电梯也曾毫不客气地教训过不信邪的读者和编辑。总之，本人坚决认为电梯是个让人不舒服的地方。

游戏中运用电梯的场景并不多。作为现代化建筑的一部分，玩家只有在《生化危机》、《重返德军总部》、《细胞分裂》等情节集中在建筑内部发生的游戏中，有幸领教电梯给人造成的烦恼。很多玩家记忆深刻的一幕，就是电梯门打开的一刻，迎面扑来的恶犬、僵尸或其它怪物。以至于到了后来电梯要开门的一刻，已把火箭筒对准了门口，而丝


这个镜头来自于《午夜凶铃》中那段看后七天即死的恐怖录像。

毫不顾忌狭窄的空间内尾焰对于自身的伤害。肉体上的伤害，比开门那一刹那的惊悸次要多了。不过，即使在安静、平稳、可以确保安全的一些电梯场景中，游戏中的角色和游戏外的玩家还是会有一种不踏实的紧张感受，这是为什么呢？

电梯虽然诞生了有一个世纪，但它的结构基本上没有什么变化。除了商场里的滚梯外，不外乎是个铁笼子或铁盒子，虽然也有某些全透明，可观赏外面风光，但人进入电梯后，就进入了一个完全封闭的空间，这一点始终没有变。在这个空间内，对外界的一切认识就完全被切断。要命的是，这个空间还是运动着的；更要命的是，我们赖以感知运动的一切传统手段，如视觉、听觉、触觉等，在这里都完全被隔绝。如果依靠这些手段，没有人知道自己将要怎样运动。

当然，电梯是向上还是向下，每个人在电梯开动的一瞬间就知道了。在没有其它手段的条件下，电梯中的人只有依赖“心”来判断，事实上是依靠主管运动和平衡的小脑，来判断运动的趋势。由于与通常的运动不同，人是处在“非惯性系”的运动环境中，因此尽管可明确运动的方向，但这种特殊的运动判断，总是让人紧张。有心人仔细研究发现，人类用来感知外界的手段，是视觉、听觉、味觉、触觉、嗅觉，而用来感知电梯运动的手段，不包括在这五感之内。这就是人们常说的“第六感”，其它条件下，人类是不依赖第六感来认识世界的，但当其它手段失灵，被迫完全依靠第六感来认识世界时，很多平时无法感知的事物就会对人心产生莫名恐惧的效果……毕竟这个世界上，还是有很多用科学无法解释的现象存在。

作为移动的封闭空间，电梯与航行的宇宙飞船有共同之处。飞船让人紧张的地方，在于宇航员除了知道自己在运动外，对于运动的方向、终点是哪里一无所知。而且作为封闭空间与另一空间的通道，舱门的开启往往是最让人惊恐的一刻。门外是什么样的世界，这个问题比有什么怪物会冲进来更让人感到压抑。如果玩家想体会那种感觉，那么请回想自己在电梯内端着火箭筒的那一刻吧。如果有人没有玩过此类游戏，给个提示，电影《无间道》中，黄秋生泰然自若地走进电梯，正要关门下去时，忽然有一只手伸了进来，阻止了电梯门……大家想想当时黄秋生心中是怎样的感觉？

所以，游戏中的电梯，尽管不能在开动的一刻让人产生那种心悸的感觉，但对于细心和投入的玩家来说，所造成的压迫感，早已不知不觉渗透在身体的每个细胞中了。


门开之后，等待你的是什么？


是电梯内安全？还是电梯外安全？


如果可以的话，你能忍受在电梯里呆多长时间？哪怕是在游戏中？

尾声


电影《楚门的世界》中的一个经典镜头，楚门尽管每天都面对镜子，可是他却无法认清楚真实的自己。

影像，光线，空间感，其实就是视觉、触觉，以及难以名状的第六感，是人类赖以感知外界的手段。凭借这些手段，人们得以对这个世界有明确的认识，所以才能在真实生活或游戏中，感受自己的喜怒哀乐。但是，正如《骇客帝国》中墨菲斯向NEO提问的：什么是真实？是你所看到的、听到的或感觉到的这一切么？你能确认它是真实的么？很多时候，我们活在虚幻里，却以为自己处在真实的世界里。如果人只会跟随着自己的感觉行动，不会用头脑思考，仅仅满足中枢神经反射的快感，那么，人和其它动物又有什么分别呢？

《少数派报告》中，全世界都看到了汤姆·克鲁斯的杀人证据而认为他是凶手。

《仙剑奇侠传二》，王小虎对着他一向敬仰的李逍遥大打出手。

网吧中，某些玩家为了一个虚拟的物品或者帐号大把地掏出口袋里的人民币。

什么是真实，什么是虚幻，有多少人能分得清呢？

编者按：最近小编我总是对着一大堆“乾坤一技”的来稿发愁——投稿多应该是件好事，为什么会发愁呢？那就是因为大量的投稿几乎都集中在《刀剑封魔录》这个游戏上，针对这个游戏的心得技巧基本上就相当于其他所有游戏的总和（虽然这些技巧也基本上不外乎宝石炼化和打造连续技这两个方面）……从这个角度上来看这款游戏大有人爱，小编在此代表玩家感谢像素软件了。不过，这么搞下去本栏目变成一言堂可不大好，俗话说百花齐放才是春，各位玩家想必也都在某个游戏上身怀旁人所不能及之长，那么赶紧把它变为稿件投来吧，“乾坤一技”需要您的支持！

最后要说的是，投稿所选游戏尽量以新推出游戏的技巧为主，小编几天前收到一篇《大航海时代2》的心得，实在是让我哭笑不得……

投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《刀剑封魔录》修炼二法

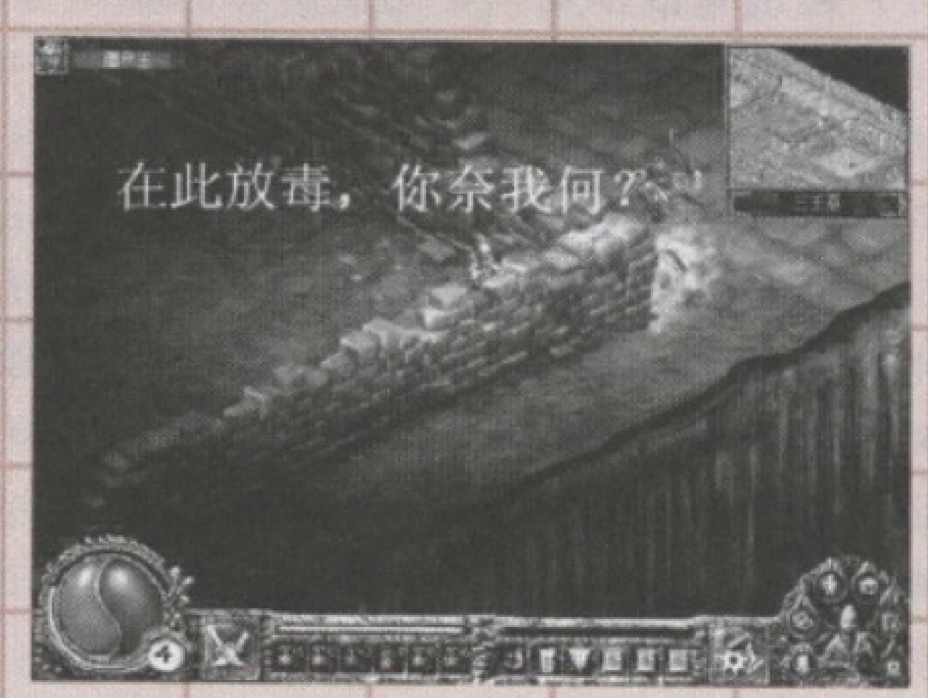
■广东 钟镜坤

游戏共有4级难度：低、中、高、真正的战斗。最后一级需高级难度通关后才能开启，许多稀世珍宝只有此时才有较高的提炼成功率。经过N次的还魂，小生取得了些许经验，整理出来供历经九死一生尚在从熟练到精通道路上艰难跋涉的众玩家参考。以下是在“真正的战斗”难度下女侠的修炼心得。

1.轻松杀强敌

未到不死之身时，与魔头或群妖短兵相接仍很危险，要小心并耐着性子应付，建议逐个引开单挑，安全第一嘛。制胜秘诀是战斗中适时敲空格键躲闪或转换攻击角度，也可按下Alt键格挡，更要善于利用地形和辅助道具。将敌人逼至边界或障碍物动弹不得，可确保连击不被中断。对付魔头最轻松的办法是丢青龙符，令其中毒折寿，狭长的通道、高低的地形和断壁残墙都是施法的好场所。如在第二幕的三王墓，把僵尸将军和僵尸王领到屏幕左侧的矮墙处，自己跑到墙内，魔头在墙外嗷嗷叫，干瞪眼，此时扔三四个青龙符，待其奄奄一息便跃出连击，一招毙命。如没有地形可用，就招两三个天兵天将或翁仲吸引敌人，自己则在旁放毒，本人就是用此“损招”，不到3分钟便解决了最后一关的大魔头纣魔。不过，你可别后悔没赶在陶弘景牺牲之前收集到足够的神符呀。要想捡到更多的宝物，则应在魔头死亡前让你的雇佣兵先献身，否则他们往往会帮倒忙，让敌人过早倒下，鞭尸就不成了。其他暗器、神符尽可拿去换钱，免得占箱子。

2.药物保升级



女侠的优点是轻巧、灵活、速度快、连击数高，不足是命短、攻击弱、防御差。这些特点使她在第一幕的战斗显得十分残酷惨烈，稍不留神都可能被小妖送回娘家，而一旦按下Esc，身上的金钱、眼看将满的经验尽失，敌人的生命则大幅回复，气得直想关机。由于经常挂掉，初期想靠斩妖除怪来升级颇为困难，没有升级，战斗又很难推进。因此在最高难度下，决战第一幕时推荐服用九转还魂丹，一粒升一级附带怒气涨满。不过可别消化不良，升级过快，远超于敌人级别杀敌后的经验值则很难见长，所以应根据进度服食。九转还魂丹的提炼方法是6种极品宝石各取一颗合成，箱中时常备有自然不是坏事。

《裁判所》安全消灭敌人技巧

■游侠创作室 吉祥天

图1

偷偷摸摸的日子可不那么好过，总有被发现的一天。在《裁判所》（Inqusition）中，虽然大部分情况要求玩家进行潜行活动，可有时还是需要亮刀子，靠拳脚说话。

游戏开始时玩家没有武器，只能赤手空拳和敌人战斗。“空格”是踢腿，“Ctrl”是轻拳，“Alt”是重击。由于一般敌人用踢腿和轻拳都要打7下，而用重击只要4下，所以比较下来，攻击力高而且速度也不慢的重击是常用的攻击方式。由于敌在明、我在暗，为了过关的方便，进行突然袭击是必要的。先蹑手蹑脚站在敌人的身后，再按“Home”摆出战斗架势，连续打敌人二下重拳后，他才会转过身抽出剑来进入战斗模式，但这时他往往只剩一半血了。


图2

接下来的战斗有点回合的味道，基本上是主角打敌人一下，敌人回打一下。虽然打中敌人会使他做出受伤的动作而暂时无法攻击，但主角就算用攻击速度快的轻拳也不能连续把敌人打得无还手之力，由于敌人的攻击频率固定，所以在一定时间内敌人还是会奋力回击。有时就算在攻击距离内也会发生攻击失误的情况，敌我双方都有可能出现失误，所以运气也很重要。如果还要硬拼，战斗结束后至少会被敌人打中一下，所以只能避开敌人攻击，在敌人攻击完成之后再攻击。攻击完第二下时就要退后一二步，和敌人保持一定的距离，这

样他于原地的攻击便会在攻击距离不够的情况下落空（图1：先退后一点让敌人攻击完）。而这个距离需要玩家自己好好把握一下，退少了他会打中你，退多了他会追上来再进行攻击。当敌人完成攻击后，马上上前一步攻击（图2：再上前重击敌人），打完后立即退后再次避过反击，这样只需来回两次就可以在不损血的情况下安全地消灭敌人。

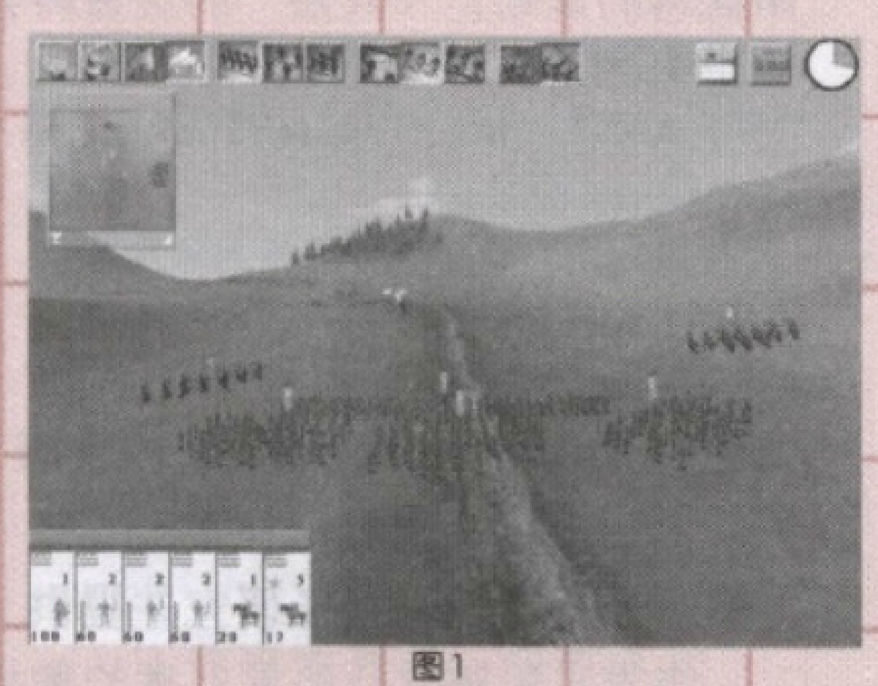
到了第二关有了武器——双刀。此刀用重击键可以左右开弓连续攻击敌人两下，这样敌人被攻击后的硬直时间更长。而当敌我双方同时攻击时，双方的武器碰撞出火星，也就是说双刀有很大的概率抵消敌人的攻击（图3：和敌人拼刀，以抵消他们的进攻），不过这只有六七成的机会，也只能靠运气。但第二关的战斗大部分在街道上进行，与屋内相比空间大了不少，就算一下子和多名敌人战斗也可以进退自如。打一下退一下，有空再碰一下是战斗胜利的不二法则。


图3

随着游戏的深入，武器中还会出现长剑、弓弩和斧头，长剑由于攻击距离长，只要和速度慢、攻击距离短的敌人保持距离打就行了。不过对于一名盗贼来说，打打杀杀毕竟不是我们的目的，只要能自保就行，神不知鬼不觉地行动才是我们最惬意的事。望大家在《裁判所》中做个快乐的盗贼。

《中世纪——全面战争》包围战使用心得

■游侠创作室 吉祥天


图1

作为EA公司代理的游戏《将军——全面战争》的资料片，《中世纪——全面战争》可运用多种策略与方法赢得战争，下面来谈谈非常实用的包围战术。

打仗最关键的是士气，不管数量多么庞大、装备多么齐全，士气低下的部队一碰到敌军就会溃败，一见到败下阵来的友军也会溃败，这仗就不用打了。所以如何提高我军的士气，降低敌军的士气将是首要的任务。当两支以上的军队并排时，就会因为被对方保护了侧翼而放心地全力攻击敌人，也就是说这样就提高了士气。由此可见，我方如果在攻击敌人前方的同时攻击其两边侧翼，三面夹击，那他的士气会快速下降，最后当士气下降到一定程度就会全军溃败了。溃败的军队完全不听指挥，自动逃离战场。非主将的部队还可以在没被敌军追击的情况下通过“集合”指令恢复指挥权，不过这时这支军队的士气还是十分低下，一有什么风吹草动马上又会溃败，所以必须在友军的保护下才可以再次加入战斗。但如果主将的部队溃败就会立即结束战斗，此战失败。所以大家要多多使用包围的战术。

骑兵是战斗的主力，若与其他兵种配合得当，胜利的天平就会倾向我方。一般情况下，敌军只会守在他自认为是有利的地形上等待玩家的进攻，如果他们躲在树林里，那就慢慢把他们引出来，不然我方的骑兵无法展开攻击，而我军完全可以兵分三路一齐进攻，前面用步兵顶住敌军的正面攻击，弓兵在步兵后边尽情射击，再用两队骑兵从侧翼进行突击，保证杀他个人仰马翻（图1：步兵在前，弓兵在后，骑兵两侧，理论上最好的阵形）。当然敌军一定不止一支部队，但他们经常聚在一起的，我方也可以用多支部队进行包围。阵前的步兵一定要能把敌人困住，两侧的骑兵才能看准机会进行突击。先把弓兵队冲散开，近战他们只能挨打，再冲击战斗中敌军的侧翼，减轻我方死顶在阵前步兵的压力。碰到能克制骑兵的矛兵还是不要硬拼，能绕则绕、能避则避。如果被盯上，就运用骑兵的高速度，把他们引到弓兵前面，再把最近的部队顶上，大家一起进行夹击，用最小的代价让他们溃败（图2：两面夹击敌军，后面弓兵射击）。

图2

如果还是被矛兵盯住而其他部队又抽不身时，那就只有靠自己了。我方骑兵把敌方矛兵引离战圈，往山头跑，接着在上坡把骑兵的阵形设定为“松散”、“固守阵形”，并用按住鼠标左键把队伍拉成单排。等敌方矛兵走得差不多近时，双击敌方矛兵发动突击，这时我方骑兵的中央部分就会和敌军展开战斗。最后在过了大约一两秒后，马上将阵形重新设定为“紧密”、“自由攻击”，如此敌方矛兵的侧翼就会在毫无预警之下遭到包围，士气大幅下降，兵员伤亡也会急速提升，不一会就会溃败（图3：运用战法用一支骑兵包围住矛兵）。当然这不仅需要精确掌握进攻与调整阵形的时间，还要有很好的运气，特别是在专家级难度下，就算胜利我方损失也是很大的。


图3

《中世纪——全面战争》是一款很真实的战争模拟游戏，特别是在战斗中。只是游戏上手需要一段时间，希望本文能在此起到抛砖引玉的作用。



又一轮国外游戏高潮期到来了，当然也包括类似《三国志Ⅸ——帝位争霸》这样的中文游戏重量级大作，部分国外大作的补丁本期实在放不下了，所以下一期再一起补上。其中包括《三角洲特种部队——黑鹰坠落》、《彩虹六号3——盾牌行动》、《合金装备2》、《雷曼3》、《斯芬克司之谜Ⅱ》等，至于本期中的几款补丁也同样非常值得推荐，其中包括《魔兽争霸Ⅲ》超级8种族增强版、《三国志Ⅸ》中文版的几款补丁，当然还有几款以前大作的升级档。下一期的补丁铺会把上述提到的大作一网打尽，也希望大家继续支持。

游侠补丁网：三枫

《魔兽争霸Ⅲ》超级8种族增强版v2.02（游侠网ESPER_PALE制作）（Warcraft Ⅲ Mod：Demon Craft v2.02）

Warcraft Ⅲ：Demon Craft是一个《魔兽争霸Ⅲ》的修改版本（Mod）。Demon Craft在原版Warcraft Ⅲ基础上增加了4个完整设定的新种族：高等精灵（High Elf）、混乱兽人（Chaos Orc）、燃烧军团（Burning Legion）和野生生物（Creeps），同时增加与之对应的大量新模型、新技能、新单位建筑和英雄等。Demon Craft可以在Warcraft Ⅲ v1.00～v1.05任何版本下安装，并支持通过战网和局域网联机对战，在中文版下也可以运行，但显示会和英文版有一些出入。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/

使用方法：直接运行安装程序即可。

补丁效果：在原版基础上增加了全新的4个完整设定的新种族：高等精灵、混乱兽人、燃烧军团和野生生物，同时增加对应的大量新模型、新技能、新单位建筑和英雄等。可以在v1.00～v1.05任何版本下安装，并支持战网局域网联机。

《异域狂想曲》光盘补丁（游侠网时雨制作）

作为一款以SLG方式战斗的RPG，平时游戏以RPG的方式进行，可在世界地图上闲逛，也可以进入城镇与镇民聊天和购物，还可以接各种不同的任务，游戏自由度极高。当玩家遭遇敌人时，便会直接切换成SLG模式，若场景中还有其他镇民或路人，会害怕得向四周奔逃，让战场更具有真实感和紧张感，战斗时角色随机喊出的一些“脏话”也让游戏给人一种另类感觉，这是一款有趣的好游戏。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/foolishgame.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：解决原先部分版本无法进入游戏的问题。

《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版光盘补丁

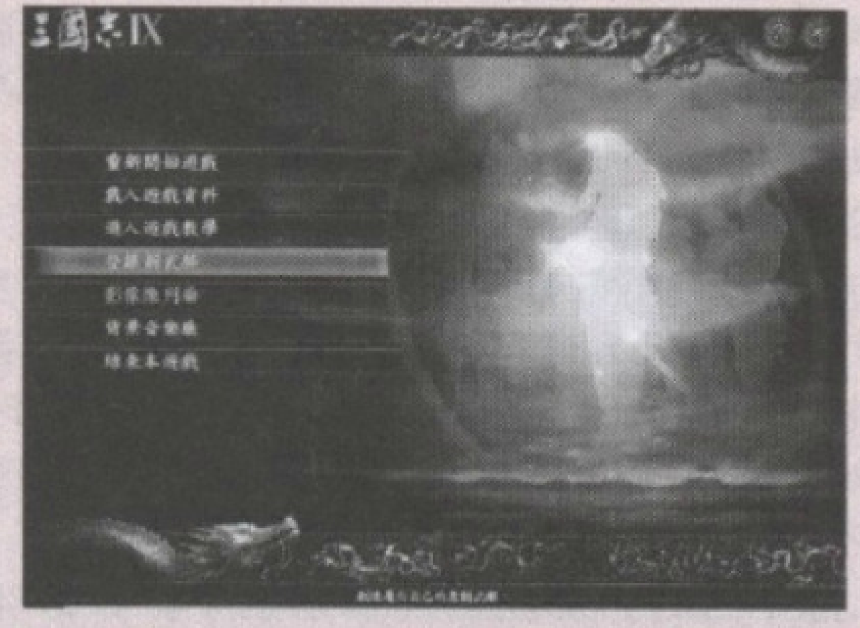
最新的《三国志Ⅸ》一改七代八代的角色扮演模式，再次使用君主至上的模式，让大批老玩家们再次回复原来感觉，以下是游戏新改变的特色：

1.战斗方式类似实时战争游戏，直接在地图上开打（但单挑和策略会另开画面）。

2.只能扮演君主，不能扮演其他武将。如果想要使用自己创造的新武将，也必须以君主身份出现，所以也减少很多人际关系、人才培养的指令。最多可玩8人。

3.一年有36个回合，每回合两阶段（战略面、进行面）。进行面时，我方武将会根据战略面所下的指令执行命令，此时完全无法变更命令。

4.每个城市（据点）间都有固定行军路线。因此可在两城之间放置碉堡等防御设施，阻挡敌军的攻击，也可以作为我军休息处。





5.除了10个史实剧本外，还有10个虚拟剧本，例如超越时空限制，所有君主、武将都登场的剧本。

6.在战斗中发动“兵法”，有可能会产生扭转局势的效果。出阵时，在武将已学得的“兵法”里选择其一，便能在战斗中使之发动。一个部队最多可以有5名武将，若能妥善利用武将的连动，“兵法”的威力将会变得更大。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/s9cd.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需放入光盘即可游戏。

《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版窗口模式运行补丁（感谢光荣论坛抱朴子研究并提供）

作为光荣游戏狂热爱好者的聚集地，光荣论坛里拥有一大批对光荣游戏有深厚情感的资深玩家，同样的也正因为他们对于光荣系列游戏有特别的喜好，才会对每款最新的游戏进行很透彻的研究，包括游戏内涵和涉及到游戏程序的方方面面。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/s9full.zip

使用方法：执行“S9.reg”即可。

补丁效果：可以窗口模式运行游戏。

《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版兵力耐久度金钱粮食声望锁定器

同样是光荣论坛的玩家制作并提供，此修改器可修改金钱粮食、你选择君主的声望、所在城的兵力及其士气，都可以锁定到最高上限。当然对于一些想靠自身实力过关的玩家来说，使用修改器就等于破坏游戏。若想以最快的速度统一三国，那用与不用就有很大区别了。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/san9gai.zip

使用方法：先进入游戏，再执行修改器，注意在KingNo上设置需要修改的对象，然后

在游戏进行的界面上执行Lock键即可。

补丁效果：金钱粮食锁定至1 000 000，声望锁定在1000，自己君主军团的城和寨的兵力锁定为100 000，伤兵锁定为0，士气锁定为100，并将城和寨的耐久度锁定至最高。

《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版无限兵法能力值新登录武将100名（感谢光荣论坛新武将制作并提供）

创造新登录武将，兵法是唯一不能随意修改的数值，即使能力全满，但还是会有一丝遗憾。当然假如真的全部都是"完美"型角色也会让游戏失去乐趣，而且只有结合三国历史中的人物，才能体会三国的真正韵味。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/13_83.zip

使用方法：复制"D_TPrsn.s9"到"我的文档\KOEI\SAN9 TC\TPrsn\"里即可。

补丁效果：全是阿会喃，能力0、0、0、0，兵法99锁定，其他能力可以自行改到99，可以用来大量制造兵法能力强悍的新武将。

《三国孔明传》无限移动修改器（游侠网鬼龙之舞制作）

不要和光荣的《三国志孔明传》混淆，虽然同样是一款战棋类游戏，但风格和剧情模式完全不同。游戏的制作是在忠于原著的基础上，大胆编撰了全新情节。而在游戏的玩法中，在已有战棋类游戏的架构基础上，加入了很多新要素，其中包括阵法和各种术法的设定。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/3gkmz.zip

使用方法：先运行游戏，再运行修改器。

补丁效果：当一个人行动结束后按F12即可使他继续行动。

《变形金刚》光盘补丁（Gun Metal）

虽然在剧情上和那部经典动画片《变形金刚》没有特别联系，但游戏中出现的变形机器人却让人很有亲切感。游戏最大的特色莫过于操作了，无论是机器人状态还是变形后的状态，操作非常让人舒服，尤其是变形后的瞬间，你可以感受到无比的爽快。同时游戏的流畅感也不是一般的出色，当变形后在天空翱翔时，你真的能感受到其中的境界。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/drz-gm.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需放入光盘即可游戏。

《无人永生2》v1.3升级档（No One Lives Forever 2）

1.3版的升级档中新增加了死亡竞赛的游戏模式，加强多人游戏的乐趣，其中包含了几乎所有适合多人作战的地图，让你充分挑战如何成为"最后幸存者"。对于关卡模式中出现的部分Bug又做了修正，以确保游戏能够更顺利地进行！

官方升级档

下载地点：ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/nolf2/updates/si_nolf2_update_en_10-12_13.exe

升级档

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/nolf213.zip

使用方法：使用官方升级档升级到v1.3版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：新增加死亡竞赛的游戏模式。

《无冬之夜》v1.29升级档及光盘补丁（Neverwinter Nights）

简体中文版的发行无疑可以让很多中国玩家深入体会一下"无冬"的特殊之处，不光是剧情，还有游戏的各方面设定都很难用语言表示，一旦你深入其中才会觉得精彩无限，同样任何一款游戏都不能看表面现象，有时正因为太注重表面东西，才会忽略了很多精彩的游戏或其他事物。

官方升级档

下载地点：http://nwdownloads.bioware.com/neverwinternights/patch/english/nwn_pc_english_from1286756_to1296758.zip



升级档

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/nwn129cd.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.29版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修复多人游戏时一些NPC的非法错误，包括其他Bug的修正。

《侏罗纪公园——基因计划》三项属性修改器（Jurassic Park: Operation Genesis）

在主题公园的风格中，玩家必须把一个没有任何生物的岛屿开发成五星级公园，岛屿的形状和位置都可以选择。游戏刚开始只有一种恐龙，只有通过仅有的门票收入来发展DNA计划。除此以外在冒险射击的模式中，12个独立的任务关卡等待着玩家完成，这些任务包括救援被恐龙困住的参观者、解决劳工的罢工和捣乱、去恐龙的栖息地拿物品等。

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/jurassic3trn.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：修改金钱、恐龙的基因种类、及控制访客的流动。

《战地1942》v1.31升级档及免光盘补丁（Battlefield 1942）

一些小地方的改进，主要还是加强了多人模式下的稳定性。值得一提的是，新资料片《进军罗马》除了新增大量的战役之外，还换用了最新研制的Refractor 2引擎，这套引擎可以更加真实地反映出3D地形，用原话来说，就是"使画面和3D渲染的速度上一个台阶"。换句话说，这次画面将在原版就已经很不错的情况下再次进步。

官方升级档

下载地点：ftp://ftp.ea-europe.com/support/patches/bf1942/bf1942patchv1.31.exe

升级档

下载地点：http://patch2.ali213.net/newpatch14/fdx-b131.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.31版，复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：修正多人模式下出现的一些Bug，还有就是声卡支持的改动。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn



《轩辕剑肆》独家完整秘技

在游戏安装目录下，建立game.ini文件，再使用文本编辑软件，在该文件中加入：

[debug]
hot_key=1

保存后退出，启动游戏输入秘技：

CTRL+W 键	在战斗中瞬间杀死对手
CTRL+L 键	随时读取游戏存档
CTRL+S 键	随时在游戏中存盘
F1	重载对话段
F2	启动编辑模式
F3	三角地板碰撞和角色碰撞
F4	记录对话标记点
F6	随时进入天书系统
F7	取消加速

《秘密潜入2》秘技

全部完成任务法：

《秘密潜入2》有一个Config.qvm的文件，用十六进制编辑软件（如UltraEdit-32）找到00000530D地址，看到03（03后面的代表关数），如将它改为0E那么任务就全部出来了！

《细胞分裂》秘技

在游戏中按下F2键，然后输入以下密码即可：

health	生命值全满
ammo	弹药全满
fly	飞行模式
ghost	穿墙模式
walk	取消飞行、穿墙模式
invisible 0/1	隐形模式开关
playersonly 0/1	只允许玩家移动模式开关

《猎虎行动》秘技

在任务开始后，你可以按如下的键位从而获得相应的作弊效果：

Shift+X	弹药和油料全满
Shift+Y	无敌（但对地雷无效）
Shift+Z	直接过关







《大航海时代Ⅳ》加强版秘技

《大航海时代Ⅳ》及其加强版的无耻升级法：一般的玩家为了升级是在城市附近满载水手，然后转到人死光为止，这样的方法太慢。我有一个办法，就是满载水手在城市附近，用键盘上的Tab键切换到探索功能，然后狂按空格键，升级快极了！

《第七封印》秘技

无限加血法：在技巧测试时是不损MP的，在技巧测试时补血，然后退出一看MP没损，HP也满了，可以无限加血！

《英雄萨姆2》更新秘技

在游戏中按“~”键后输入下列代码（输入代码后按回车键再按“~”键回到游戏）：

please god	无敌
please giveall	加满所有武器和弹药
please killall	杀死所有敌人
please open	开启门
please tellall	获得所有情报
please fly	飞行模式
please ghost	穿墙模式
please invisible	隐身模式
please refresh	回复生命值

《三国志Ⅸ——帝位争霸》新登录武将无限兵法能力值秘技

大家创立新武将时，兵法值只有35，没关系，我可以把它变成99锁定。举个例子，大家选中一个兵法（必须是妖术），然后再点击取消，再选中、再取消、选中、取消……这样一直选中、取消，直到听到几声锣响，这时你再看看，兵法值变成99（而且是锁定的），而且能力的最大值变成100，超级武将诞生了！

《三国志Ⅸ——帝位争霸》一职二将秘技

在游戏中，君主每升一级官后，会多出一些爵位封给手下武将官，但一般一个职位只能封一人，这里有个办法可以让更多的手下有官做。你先选“个别任命”一个武将，这时候不要急着点决定，再点“右进任命”，这时和你任命的那个官相对应低一级的武将也会进入到这个爵位，这样就封了两个人。这个方法不会造成游戏错误，但效果只能维持到你下次升官时。

注意：本聊天室发言纯属个人观点，与杂志立场无关！

留言板

大软的编辑们，希望你们每天都有美美的心情，足足的热情，10万马力的激情！我在监视你们，不许偷懒！黑龙江 刘清雪

10年游戏成果

■ak471122

一日我去网吧玩《星际》，不料坐骑《极品飞车》被盗，我刚要去追这《侠盗猎车》，却和校长《龙族》（他叫李龙珠）撞个满怀。当时没被吓死是《奇迹》，慌乱中我还对同学喊了声：《小鸡快跑》……我被带到了《死亡之屋》（校长办公室）。教导主任《杀手代号47》早等在那儿了，原来他们早就计划好在那儿《猎杀潜航》，我成了被俘的《驱逐舰指挥官》，看来今天除他俩是《无人永生》了……他们轮番轰炸我的《德意志》，就在我到达《混沌边缘》时，同学们组成《盟军敢死队》前来营救。他们个个都像《暗黑破坏神》一样勇敢，《龙族》在我们这些《万王之王》面前无计可施。就在这时，《红色XX》响起（上课铃），他只好放弃这次《全球行动》，于是我成了《脱狱威龙》。FANS把我的《传奇》写进了《九英雄物语》，有人看了之后感动得流下了《朱红的泪》。夜里，我《秘密潜入》《死亡之屋》，发现《龙族》和那个《神偷》居然都是《钢铁兄弟会》的，他们合伙盗了我的《山地自行车》和1个《极限滑板》……为了报仇，我和好友们走上了《狙击手——复仇之路》，我们对《龙族》发动了一次《闪点行动》。那天夜里，我们扛起《七种武器》冲进了《博德之门》，眼看就要在这次《樱花大战》中获胜，没想到《龙族》叫来了《反恐精英》，于是这一切都变成了《最终幻想》。可我们没有放弃，我们坚信《英雄无敌》。等过完了漫长的《无冬之夜》，我们将迎来《上古卷轴》里所说的《晨风》，到时我们就能在《冰风谷》发动一次空前的《生化危机》，与《龙族》来一场《魔兽争霸》。我要用手中的《雷神之锤》砸碎《龙族》这个《永远的羁绊》，《尤里的复仇》注定要成功，我们将赢得最终的《World Cup》，《荣誉勋章》永远属于我们！

火红

■《魔力宝贝》处女星系 雪噜噜

她认识“狐狸”好一阵子了。“狐狸”不是人，是一只狐狸，一只修炼成人的狐狸。“狐狸”见到她时，她正迷路在冷清的法兰街道上，好心的“狐狸”拣起了她。

“狐狸”很厉害，见到各种怪物总是立刻挡在她身前，轻轻念几句古老的咒语，怪物就像雾一样散开了。“狐狸”对她很好，总是保护她。

一天，她跑来对“狐狸”说：“‘狐狸’，你真是狐狸吗？”

“狐狸”笑了，“是啊。”这是个只有她和“狐狸”知道的秘密。

“我能看看你变成狐狸的样子吗？”

呵呵……“狐狸”犹豫了好一阵子，“狐狸”要变成狐狸是很危险的，因为猎人无处不在。

“好吧！”“狐狸”还是答应了，它喜欢见到她开心的样子。

一道火红的光。

“狐狸”真地变成了狐狸。

它开心地绕着她转啊转，开心地发出“唧唧”的声音，开心地望着她开心的样子。

“砰”

它转不了了，悲哀地唧唧着，望着她，眼里充满了疑惑。

“砰砰”



它连唧唧也不行了，只能静静地看着她。

最后3发子弹还没出枪镗，它就闭上了眼睛，再也不能动了。

她手里那管枪还在冒烟。

火红的狐狸皮很值钱。

呵呵，她冷笑。

“狐狸”其实不厉害，它这么久都没发现猎人就是她。

“狐狸”其实是人，它喜欢她了，人的感情。

她拖着火红的狐狸皮，重重地丢给制袍师。制袍师眼睛亮亮地铺开了狐狸皮。

制袍师愣了。

她也愣了。

火红的狐狸皮里，厚厚的毛中深深嵌入了好几个字。

冷了啊？那就做件皮大衣吧。

她哭了。

那团火红，越来越耀眼。

雪噜噜的话：希望好好朋友向狐狸好好学习，别再玩太多“魔力”了！还希望结交更多的朋友做笔友。通讯地址：南海市西樵区环山大道山根南海执信中学初二（8）班，邮编：528200。

人以类聚

枫

我们全班都喜欢玩《发明工坊》和《美丽世界》游戏，希望有同好可以交流游戏中的体会与经验。我的QQ是157867832。

浙江 苏忠贤

我是二十一区长天的【死灵法师】，希望有在本服务器的加我，还有喜欢硬件的朋友也M我，我的小号就叫拉拉拉拉拉拉，QQ是191969208，191252515。

辽宁 幻斗

我最喜欢《火焰之纹章》系列的游戏了。希望得到有经验和会玩这个游戏的前辈玩家指点。我的QQ是185660435。

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

编辑部进行时



运动啦，运动啦！

喊这口号的冰河不在现场（工作中），写现场报道的林晓不在现场（补觉中），拍照片的Jin……当然在现场啦。这家伙之所以在现场的理由，竟然是电脑合成照片太麻烦了！农历春分过后，编辑部组织了一场轰轰烈烈的登山运动。话说那天清早，在“最快速登山奖”和“最流口水背包奖”的鼓舞之下（Walker大人果然老谋深算），大软众编辑、美工终于将心爱的电脑和RO抛却一旁，收拾诸多美食，兵发西山八大处去也！话说这八大处，乃是位于京城西郊翠微山、卢师山和平坡山之间的8座古刹，依次为长安寺、灵光寺、三山庵、大悲寺、龙泉庵、香界寺、宝珠洞和证果寺。喔，我跑题了？接着说登山，偶们的登山健儿一不怕苦，二不怕累，上得山去。其间有那心急腿快的，旋风般奔上山顶，争夺登山大奖。在取得成绩的同时，还不忘记浏览山寺，购买旅游纪念品，并极大促进了当地棉花糖制造业的繁荣兴旺。正如黑暗总编所说，偶们大软人，到哪里都是好汉。最后，“最快速登山奖”由田震一马当先获得，领完奖品，他犹有余勇，表示可以顺山脊走到香山“鬼见愁”去。旁边诸人立刻如“鬼见愁”般四散而逃……“最流口水背包奖”获得者是美术部门的黄莺，她旅行背包里的货色，光看都能够让人流口水啊！这正是：呼朋唤友登山去，一览春色在奇峰。

聊天室话题

自征集“聊天室话题”以来，我这里已经有很多玩家们感兴趣的内容。现在将近期聊天室的话题公布如下。天南地北的聊友们，快选择你们喜欢的话题加入我们的“聊天吧”，记着聊天吧的接头暗号——linxiao@popsoft.com.cn或者北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓（邮编100034）。

话题：“CS里你最爱使什么枪？”“你最喜欢的游戏女性角色是谁？”“我们需要怎样的网络游戏？”

出题人分别是北京的考内留司和山东的阿布。

街上流行填字游戏

06期填字游戏得奖的是**北京张爽**，奖品为三**卷漫画《编辑部的故事》**。啊呀，每次编这个填字游戏好费脑筋，这场与诸位读者斗心智的游戏，林晓我甘拜下风。同时，我希望能够有人支援我，帮我出这个填字游戏！要求如下：12×12行，内容与软件、硬件以及大软系列杂志（《大众软件》《大众硬件》《大众游戏》）相关。支援者将获得我的答谢，并获得“填字游戏”大软版制作的权利。

北京 许多

小女子于网中苦练《大话西游》，有感，得文如下，与君共赏。

唐僧的信

早
你好
不要吵
好好睡觉
烈日当空照
忙忙沙漠燃烧
漫漫长夜何时到
黑山老妖千万别打扰
千里迢迢取经路多苦恼
妖魔鬼怪专横跋扈太胡闹
徒儿齐心力把鬼怪扫
功德圆满已将心掏
求取真经为佛道
白沙河水滔滔
数年苦煎熬
师傅已老
无依靠
糟糕
倒

杂七杂八

陕西 喵喵

很奇怪，软件排行榜上没有任何一款刻录软件的身影。现在大家基本上都有刻录机了，难道都是用XP自带的那些玩具功能来开心？都不做张混合盘、启动盘或者VCD的？怪怪的……

喵喵最近一直照看着自己的BBS，这是我们一群怀着同样梦想的朋友合力打造的家，一起的梦想家园——www.17mx.com。欢迎大家有空来做客哦。

安徽 范斌

金山游侠2002：我选择，我喜欢。想找位保健医生，不给人看，专给Windows看，还要是大师级的，我建议你选用Windows优化大师5.0。瑞星小兄弟虽与非洲那些大家伙是近亲，但来我这儿后转了性，还能捉虫！啊？！“么马”（木马）？那更不用说，不是有句话称赞它“瑞星么马，一个逮俩”嘛。看多了色彩绚丽、画面精美的游戏图案，一时手痒，咋办？整个Flash吧，论最新最棒当数Flash MX。

林晓：欢迎大家加入榜评的行列中，字数不限多少，但求内容充实，写得好的榜评将在TOPTEN栏目中刊登。

林晓：我常常会收到寻找各种东西（从游戏攻略到硬件报表，什么都有啊）的信件。可惜，一个人的能力有限，不一定能帮得了那么多的人。所以，我向大家求援了，希望大家能——

助他为乐

急寻《生化危机Ⅲ——复仇女神》

不熟悉剧情的发展，怎么也通不了关，这真令我沮丧。哪里可以买到专门介绍《生化危机Ⅲ——复仇女神》的书籍？我的上网条件不好，所以不能到网上查找。多谢多谢。我的联络地址是湖南省澧县兰江职业中专高三（147）班 张峰，邮编：415500。

同样的榜 不同的人

■晶合实验室 司马平安



我一向不喜欢用故事或其它非评论的形式撰写榜评。这可能和我的性格有关，我喜欢直来直去的表述，喜欢无拘无束的漫谈。

因此，当我在看到这一期榜单的时候，感觉唯一需要直接告诉你的是，这一期排行榜与上期相比，变化幅度不大，所有长期上榜的软件在读者心目中的位置改变你都可以通过其名称旁边的箭头了解。另外，值得着重说明的是KV3000与东方快车，这两款老牌的国产软件在这一期落榜，取代他们的是来自微软的MSN和Media Player。出现这样的结果也许和前一段时间微软公司总裁比尔·盖茨访华有关。

以上的介绍是我必须写出的，你可以看到，我不会把它写成是发生在“三国时期”的趣闻，也不会采用其它诸如把软件卡通化等拟人的方法来撰写。我知道，如果那样撰写，文章的可读性与趣味性会增色不少，但对我来说，这份榜单仅仅是单纯地产生于《大众软件》的所有读者当中。当然，在这些读者中不仅仅有广大的中国电脑爱好者，同时也有不少来自世界各地，不同肤色的朋友。

因此，这一次我希望可以让那些来自其它国家的读者直接谈一谈有关这份榜单的问题。相信他们的谈话不仅能反映出大众软件排行榜的意义，同时也将反映出不同的人格、心态和意识形态。

在我身边正和我交谈的有一个美国人、一个法国人。我要他们分别来谈，以免不同的认识层次混杂相连。

首先是美国人。他所说的第一句话便让我开始怀疑他是否真的是我们的读者。因为他的态度反映出了一种不屑一顾。他认为，排行榜这种形式绝对是产生于美国，有关其中的种种“玩法”，美国人早已研究透彻，因此没有任何地方的榜单会比产生于美国的更具权威性。当然，他还是允许我们可以玩同样的“把戏”，只是他相信无论我们怎么玩，在软件方面也不过是给美国的产品做宣传而已。我打断了他的谈话，拿出榜单直接指出了排在前几位的都是中国的软件而非他所想象的那样是美国的产品。他看了之后摇了摇头，自语道：“难道中国人都不用Windows么？”随后，他仿佛忽然之间想通了什么。向我直言，狭隘的民族主义和地方保护色彩毫无意义。我立刻追问，如果中国人对美国的产品有异议，那么他会不会也放弃中国的产品。他笑笑不答，只是喃喃自语着，中国的产品在美国多是一些低级货本来就很少有人购买。最后，我问他将来会不会参与到我们的评选当中。他摇了摇头，表示对这种没有权威性的评比不感兴趣。

接下来是法国人。在我开始询问之前，我几乎已完全判断出他的回答将有不确定性，并带出很多耐人寻味的东西，因为所有人都和我说，法国人是浪漫的、是心情化的。但是，他所作的第一件事却出乎我的意料。他首先很有礼貌的向我借阅我手中的杂志，然后开始仔细地研究着榜单上的软件名字，每逢看到他所不熟悉的软件或他不认识的汉字时，他都会向我询问，并诚恳地要求我向他介绍这些软件的功能与特点。看后，他竟先向我提出了问题，他对诸如Windows这样的产品没能出现在榜单中感到费解。我向他解释，由于操作系统是电脑必备的软件，因此很多读者认为由于它们是“必用品”，因此它们的意义实际上已经超出了一款普通的软件，对这些软件评选将没有实际价值。他表示理解，并向我提议，应该把原因注明在榜单旁边，以免不知情的读者产生误解。我欣然接受了他的意见，向他询问他如何看待有关此类榜评的问题。他表示这是一种很好的形式，可以让杂志社以及软件公司更好地了解到用户的取向。接着，我又向他询问了有关这份榜单的权威性的问题。他说：“是否具有权威性应该是由评选的人决定的，而不是制定者决定的。任何评选只有在相当的人数参与下才会具有价值。你们这份榜单已有不少人参与了投票，因此我觉得是很有意义的，而你们也应该努力让更多的人参与投票，这样它才会在以后更具实际意义和指导价值。”和向美国人提出的问题同样，最后我问他是否愿意参与到我们的评选当中。他没有正面回答我的问题，只是说如果能够参加他将感到很荣幸，随后便开始向我询问如何才能加入投票的具体细节问题。



在谈话过程中，我一直观察着他们，并从他们的语调、表情当中，判定他们的见解都是发自内心的真实声音，因此见解的不同相信便是两者内心世界的差异。

写下这些，我不知道能否反映出他们所属国家的意识，但我可以肯定的是在这两个国家的确存在着这样两个不同的人。

（林晓：司马给我的榜评似乎还有后话，的确，在同一件事情上采取不同的态度会得到截然相反的结论。2003年的春季，法国人和美国人的唇枪舌剑不仅仅在这张榜单上，而是深入到重大的国际问题中。究竟什么才是自由和民主，法国人自有他们独特的看法。）P

热门软件排行榜TOP20





名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000CBuild1230	1	619	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	2003	2	564	↑	金山公司
金山游侠	2002	3	524	↓	金山公司
Windows优化大师	5.3Build217	4	345	○	鲁锦
金山快译	2003	5	279	↑	金山公司
网际快车FlashGet	1.40	6	241	↑	JetCar软件工作室
WinRAR	3.1	7	162	↓	Eugene Roshal
瑞星杀毒软件	2003	8	160	○	北京瑞星公司
金山影霸	2003	9	147	↑	金山公司
虚拟光驱	7.10	10	141	↑	东石软件公司
RealPlayer	9.0	11	128	↑	Realnetworks
金山词霸	2003	12	126	↑	金山公司
Flash	MX	13	122	↑	Macromedia
超级兔子魔法设置	5.0	14	120	↓	蔡旋
IE	6.0	15	119	↑	Microsoft
NetAnts	1.25	16	116	↓	洪以容
Office XP	2002	17	101	↓	Microsoft
Photoshop	7.1	18	93	○	Adobe Systems Ncorporated
MSN messenger	5.0	19	87	↑	Microsoft
Windows Media Player	9.0	20	69	NEW	Microsoft

本榜所列软件版本号截止于2003年3月25日。本期网选选票截止时间为2003年3月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C（OICQ 2000C）简体稳定版Build 0825patch	50 357
2	FlashGet（Jetcar）网际快车中文版1.40	49 359
3	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	44 832
4	RealONE Player Golden2.0 Build 6.0.11.853	31 242
5	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	30 525
6	WinRAR官方中文版3.0	20 928
7	SocksCap-32 2.32	19 717
8	WinZip 8.1 SR-1 Build 2003.02.12	17 401
9	Adobe Acrobat Reader简体中文版5.10	16 277
10	StreamBox VCR 中文版1.0 Beta 3.1	14 717

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

2003年3月获奖读者名单

特等奖：价值400元的联志音箱1套。

贵州贵阳市　鸣晓月

幸运奖：《金山毒霸》2003金版各1套。

四川绵竹市　杨硕炎
北京中财大　徐　畅
江苏盐城市　于广泽
河北秦皇岛　乔雄飞
江西九江市　李庐美
广西柳州市　覃永昌
广东佛山市　黎智新
重庆涪陵区　高　明
辽宁鞍山市　贾　宁
上海金山区　沈　磊

大众软件 2003年大众软件广告报价

价目表（单位：人民币元）

版　面	价　格	尺　寸（宽X高）
彩色封面外拉页	70000	360mm X 260mm
封面	60000	
彩色封底	45000	172mm X 260mm
封底外拉页	60000	360mm X 260mm
彩色封二	36000	185mm X 260mm
彩色封三	30000	185mm X 260mm
目录对页	26000	185mm X 260mm
文章对页	26000	185mm X 260mm
彩色首页	30000	185mm X 260mm
前彩2	24000	185mm X 260mm
前彩3	24000	185mm X 260mm
彩色内页	22000	185mm X 260mm
彩色跨页	44000	(185mmx2)X 260mm
彩色目录页竖通栏	12000	62.1mm X 239.5mm
彩色内页竖通栏	9000	50mm X 260mm
彩色目录页刊花	5000	69mm X 30.7mm
彩色版权页刊花	5000	50mm X 25mm
彩色横 1/2 版	13000	185mm X 105mm
彩色竖 1/2 版	15000	110mm X 170mm
彩色横 1/3 版	9000	185mm X 70mm
彩色 1/4 版	7000	80mm X 120mm
彩色 1/6 版	5000	72mm X 90mm
彩色 1/8 版	4000	58mm X 85mm
双色胶版纸整版	11000	155mm X 220mm
双色胶版纸横1/2 版	6000	155mm X 105mm
双色胶版纸竖通栏	4000	50mm X 260mm
双色胶版纸 1/4 版	3000	75mm X 105mm
插放广告	海报 0.1/张 小册子 0.15/册 光盘 0.15/张	

注：双色为：黑色/专色（红80、黄100）
彩色菲林片每边留出3毫米出血
彩色四封胶片为175线
其他四色胶片为150线、双色胶片为133线
彩色内页广告采用60g轻涂纸或胶版纸印刷

户　名：大众软件杂志社
开户行：工商行翠微路支行营业室
帐　号：0200080919004600675
行　号：809
广告经营许可证：京崇工商广字第0036号

地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4、5层
邮编：100036
电话：（010）88118588转8000
传真：（010）88135604
E-mail：adv@popsoft.com.cn

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN